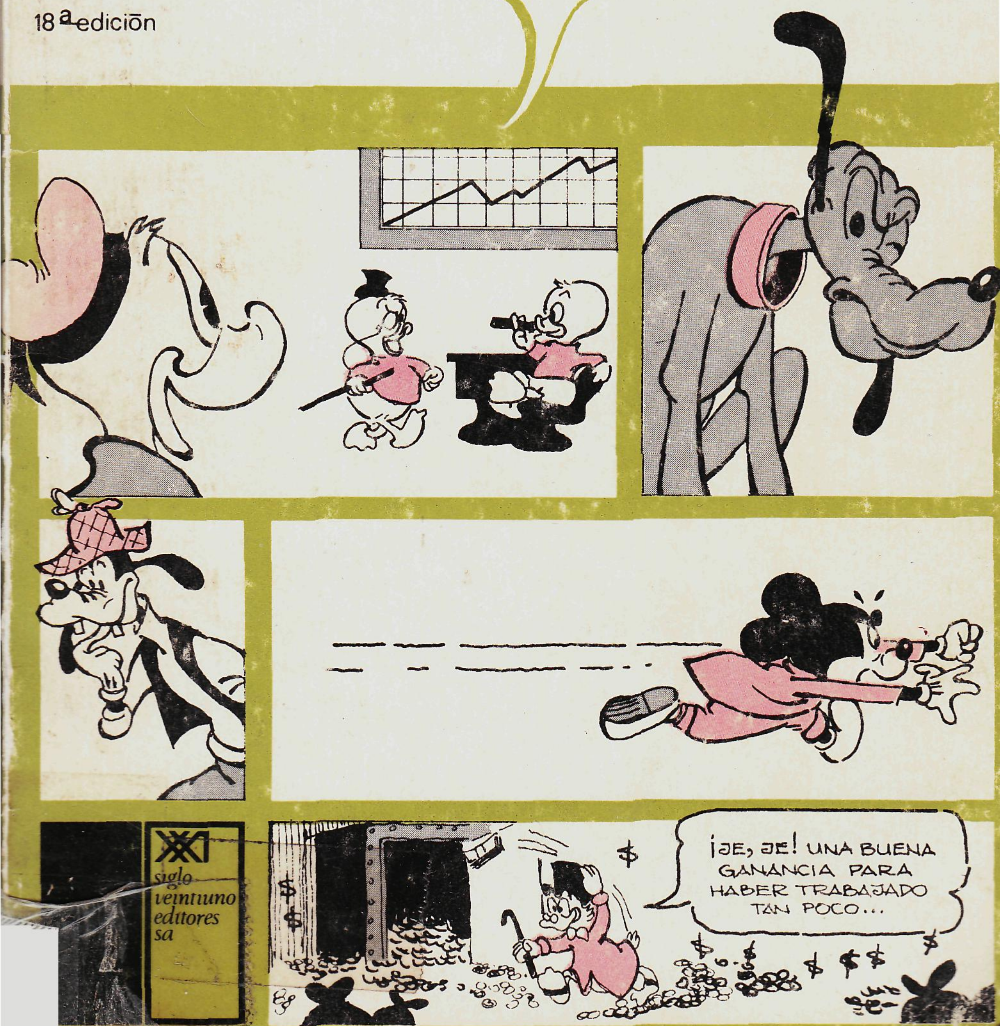
PARA LEER AL PATO DONALD

COMUNICACIÓN DE MASA Y COLONIALISMO

A. DORFMAN - A. MATTELART

18ª edición



siglo veintiuno editores sa

sociología
y
política

PARA LEER AL PATO DONALD

por

ARIEL DORFMAN

y ARMAND MATTELART

prólogo

HECTOR SCHMUCLER





siglo veintiuno editores, sa
CERRO DEL AGUA 248, MEXICO 20, D.F.

siglo veintiuno de españa editores, sa
C/PLAZA 5, MADRID 33, ESPAÑA

siglo veintiuno argentina editores, sa

siglo veintiuno de colombia, ltda
AV. 3a. 17-73 PRIMER PISO. BOGOTA, D.E. COLOMBIA

primera edición, 1972
decimoctava edición, 1979

ISBN 968-23-0059-2

impreso y hecho en méxico/printed and made in mexico

INDICE

DONALD Y LA POLITICA

Cuando este libro apareció en Chile, hacía poco más de un año que la Unidad Popular había asumido el gobierno. En todos los sectores de la sociedad comenzaba a evidenciarse –más o menos dramáticamente– que el intento de transformar una realidad pone en tensión al conjunto de la estructura existente. Todos los elementos que constituyen el aparato social se reordenan y en este reacomodo surgen conflictos específicos aún en las zonas cuyas formas de existencia parecieran trascender a los proyectos de cambios sociales. Se volvía a comprobar que la relación estructura/superestructura mantiene un vínculo bastante más estrecho que el vulgarizado por un pensamiento que, aunque se quiere revolucionario, repite los gestos de un positivismo rigurosamente mecanicista. En la llamada estructura se subsume, en realidad, la totalidad de las relaciones sociales. Es uno solo, por lo tanto, el momento de cambio, aunque las distintas formas de la organización social sean regidas por legalidades particulares que evocan desiguales tiempos de evolución. La ilusión de que las transformaciones infraestructurales (económicas) determinan por sí los cambios en la cotidianeidad se revierten en su contrario: las viejas formas de vida, características de la sociedad burguesa, suelen consolidarse hasta el punto de neutralizar –cuando no de liquidar– las nuevas estructuras conquistadas.

El caso chileno posee la singularidad de ofrecerse como un confuso campo de contradicciones en el que oficialmente se anuncia el comienzo de un proceso socialista, en los marcos de un orden de raíces estrictamente burguesas, mientras en la realidad actuante el enfrentamiento de clases (cualquiera sea la forma que adquiera en el futuro) se evidencia en una creciente conciencia de los polos participantes. En ese contexto, la aparición de un estudio sobre el pato Donald y la línea de personajes producidos por Disney, viene a perturbar una región postulada como indiscutible; algo así como querer analizar críticamente la belleza de un atardecer. No es extraño, pues, que el libro tuviera una repercusión aparentemente desmesurada. Los diarios de la derecha chilena lo leyeron inteligentemente; sus comentarios abandonaron la sección bibliográfica y ocuparon un lugar en la política. La Asociated Press difundió un alarmado cable entre sus abonados del mundo y el sacrilegio de hablar contra las creaturas de la empresa Disney fue noticia en diversos puntos del planeta. De simpli-

*ficación en simplificación, **France Soir**, el diario de mayor tiraje en Francia, tituló en primera plana: "El pato Donald contra Allende", mientras en Chile el diario derechista **El Mercurio** no demostraba ningún humor para hablar del tema. Y he aquí un hecho paradojal. La indignada reacción de la derecha contra este texto tiene un punto de partida: las publicaciones de la línea Disney son universalmente aceptadas como entretenimiento, valor lúdico que corresponde a pautas permanentes de la "naturaleza humana" y que, por lo tanto, se sobrepone a las contradicciones sociales. Sin embargo, mientras afirmaba este enunciado doctrinario, su irritada protesta no hacía más que mostrar la falacia del argumento pro-ecuménico.*

Para la burguesía el pato Donald es inatacable: lo ha impuesto como modelo de "sano esparcimiento para los niños". De ahí la trascendencia otorgada a este trabajo. Lo indiscutible se pone en duda: desde el derecho a la propiedad privada de los medios de producción, hasta el derecho a mostrar como pensamiento natural la ideología que justifica el mundo creado alrededor de la propiedad privada. El cuestionar los pilares de un ordenamiento que reclama puntos de apoyo inamovibles (ahistóricos, permanentemente verdaderos) compromete su estabilidad. La defensa airada de una manera de entretener señala, por contrapartida, la negativa a aceptar otras, su conformidad con la existente. El problema deja de ser marginal y se vuelve político, muestra su gravedad. La frivolidad deviene cuestión de estado. No es lo mismo el mundo con el pato Donald que sin él. Mattelart y Dorfman lo dicen en una figura cuya lectura literal confundió a la A. P.:"Mientras su cara risueña deambule inocentemente por las calles de nuestro país, mientras Donald sea poder y representación colectiva, el imperialismo y la burguesía podrán dormir tranquilos".

Hablar del pato Donald es hablar del mundo cotidiano —el del deseo, el hambre, la alegría, las pasiones, la tristeza, el amor— en que se resuelve la vida concreta de los hombres. Y es esa vida concreta —la manera de estar en el mundo— la que debe cambiar un proceso revolucionario. Solo la construcción de otra cultura otorga sentido a la imprescindible destrucción del ordenamiento capitalista, porque al fin y al cabo —como repetía Ernesto Guevara— la revolución no se justifica simplemente por distribuir más alimento a más gente. Llevado al límite (y si se descartan esquemas teo— teleológicos) bien podría preguntarse para qué luchar por dar de comer a los hombres si no es para lanzarlos a imaginar un mundo de infinitas potencias.

En ese mundo de lo cotidiano (que tiene como eje la diaria presencia en la fábrica) el obrero produce plusvalía como condición necesaria

para que se reproduzca el sistema capitalista y, en el mismo movimiento, produce la ideología que perpetúa su relación con la sociedad. Allí, en su diálogo cotidiano con la máquina (diálogo cuyo esquema simbólico repetirá en su hogar o sus sueños) debe instalarse la subversión si se quiere que el cambio de propiedad de los instrumentos de producción no aparezca como un acontecimiento divorciado de su existencia real. La ideología, pues, no se ofrece como un terreno epifenoménico donde "también" (pero más tarde) debe librarse una batalla, según lo afirma una izquierda mostrenca y desanimada. La revolución debe concebirse como un proyecto total aunque la propiedad de una empresa pueda cambiar de manos bruscamente y lo imaginario colectivo requiera un largo proceso de transformación. Si desde el primer acto el poder no se postula como cambio ideológico, las buenas intenciones de hacer la revolución concluirán inevitablemente en una farsa.

En ese mundo de lo cotidiano se verifica, igualmente, el papel del andamiaje jurídico–institucional reproductor de la ideología dominante, uno de cuyos instrumentos más eficaces lo constituyen los medios de comunicación de masa. En la frecuentación permanente con las ideas de la clase hegemónica de la sociedad –la que posee materialmente los medios e impone el sentido de los mensajes que emite– los hombres elaboran su manera de actuar, de observar la realidad. Es preciso, por lo tanto, escapar de ese orden y descodificarlo desde otra visión del mundo, es necesario re–comprender la realidad para lograr modificarla. Si esto no se entiende, si la "lucha ideológica" no adquiere primordial importancia, se castra la función del proceso revolucionario que tiende, básicamente a reordenar el sentido de los actos concretos.

Sólo desde otra manera de concebir el mundo puede asignarse un valor al cambio de las estructuras. A la inversa, la aceptación acrítica de las pautas culturales establecidas, significa la consagración del mundo heredado. Aún cuando, es preciso repetirlo, haya cambiado de manos la propiedad de los medios de producción. Lo que interesa es el funcionamiento de la estructura y no sus presuntos contenidos: que el patrón sea uno u otro, que el administrador sea funcionario de una empresa privada o del estado, no modifica, sin más, la relación que los obreros establecen con la producción. El salto cualitativo se refiere a las características que asume esta relación, a la cultura que se genera a partir de las formas concretas de una existencia que tienda a la creciente participación de todos en todo.

Esto que resulta comprensible para el plano de las relaciones económicas, no lo es tanto cuando se habla de productos del pensamiento. La ideología que privilegia esta región de la producción suele mantenerse

sin modificaciones aun en las sociedades que han transformado su estructura económica y muestra el grado de permanencia de una fomación inconciente, a la vez que delata las carencias de la elaboración materialista en este terreno. La idea burguesa del trabajo intelectual como ***no productivo*** *insiste por un lado en mantener la dicotomía consagrada por la división social del trabajo y, por otro, en marginarlo de los conflictos en que necesariamente participa la producción de bienes materiales. Aparentemente hay territorios de lo "humano" donde la lucha de clases no se verifica. Por ejemplo en los atributos asignados a la niñez: pureza, ingenuidad.* ***Para leer al pato Donald*** *muestra lo contrario: nada escapa a la ideología. Nada, por lo tanto, escapa a la lucha de clases.* ***Para leer al pato Donald*** *tiende develar los mecanismos específicos por los que la ideología burguesa se reproduce a través de los personajes de Disney. La lectura que se ofrece trasciende la opacidad de la denotación para indagar en la estructura de las historietas, para mostrar el universo de connotaciones que desencadena y que se instala en un nivel superior de significación ocupando el lugar fundamental en la comprensión del mensaje.*

¿Es preciso añadir que no se trata de tomar el caso Donald como si fuera el único enemigo? Donald es la metáfora del pensamiento burgués que penetra insensiblemente en los niños a través de todos los canales de formación de su estructura mental. Es la manifestación simbólica de una cultura que vertebra sus significaciones alrededor del oro y que lo inocenta al despegarlo de su función social. Si el capital es tal en tanto constituye una relación social, el oro acumulado por un avaro como Tío Rico no tiene ninguna responsabilidad. Es neutro. El dinero no aparece como un elemento de relación entre un capitalista y la sociedad, por lo tanto pasible de injusticias. El afán de dinero de Tío Rico (expresión máxima de una constante de los personajes) es apenas una perversión individual: la del avaro que se fascina en la contemplación de su fortuna, pero no la utiliza. El dinero pierde la propiedad fetichizante del poder, para convertirse en objeto de una psicología individual más o menos patológica. En la misma línea, todos los personajes emergen como erupciones psicológicas y no como productos de relaciones sociales. Al lado del "avaro" existe "el inventor", "los niños malos", "los niños buenos". Son conductas abstractas las que se interrelacionan y no funciones concretas de un ordenamiento social.

Si esta reiteración de psicologías recortadas y unilineales se ofrece en todas las historietas infantiles, en el caso de los personajes de Disney la significación es paradigmatica dado que sus actores aparecen ligados estrechamente al mundo del niño. Superman no almuerza con el pequeño lector, pero las travesuras de los sobrinos de Donald son las de sus compa-

ñeros de escuela. El mundo lineal, el mundo de psicologías actuantes, es su mundo cotidiano. El modelo de la revista pasa a ser el modelo de sus relaciones inmediatas. Batman desencadena las fantasías superpoderosas que repiten los más antiguos mitos. Los personajes de Disney, en cambio, no son míticos. Son axiológicos: en este mundo se actúa por interés, en este mundo se engaña, en este, el de todos los dias, se establecen las diferencias entre los hombres.

Ya estamos lejos de la anécdota Disney. Estamos en el campo en que la inteligencia de la derecha chilena y la histeria de las agencias norteamericanas ubicaron el libro: el de la política. Menos sagaz, o más ganada por la ideología burguesa que ha segmentado las areas del conocimiento, alguna izquierda no supo ver la importancia del combate empeñado y reclamó, en Chile, otras prioridades. No se supo otorgar a este libro su valor de anécdota ejemplar. No se comprendió que la lucha por un mundo distinto no admite compartimentaciones y debe entablarse contra todas las formas de la propiedad privada que anidan en las estructuras culturales vigentes y que ofrecen como naturales, oposiciones que son producto de las relaciones sociales existentes en la sociedad clasista: maestro vs. alumno, administrador vs. obrero, periodista vs. consumidor de noticias, hombre vs. mujer, humor vs. trascendencia, entretenimiento vs. política. Al no aceptar la necesaria ruptura que la revolución, debe efectuar con el mundo anterior, las maneras de la conducta humana propias de la sociedad burguesa son imaginadas como convenientes a un ***hombre abstracto*** *que permanece constante a través de los tiempos, se insiste en una moral adecuada a los intereses de los explotadores para erigirla en valor que sólo requiere perfeccionamiento a través de una historia única.*

Desde la circunstancia chilena donde surgió, ***Para leer al pato Donald*** *se define como un instrumento claramente político que denuncia la colonización cultural común a todos los países latinoamericanos. De allí su tono parcial y polémico, la discusión apasionada que recorre sus páginas, su declarada vocación de ser útil que le hace prescindir de preciosismos eruditos. Evocando un pasaje ya citado en estas líneas, un comentario periodístico sostenía que si el enemigo de Allende es el pato Donald, el actual presidente chileno podía sentirse tranquilo. A su vez, podríamos seguir parafraseando y afirmar que si el combate contra el modo de vida burgués se reduce a libros como éste, las revistas de la línea Disney tienen por el momento su venta asegurada y* ***Para leer al pato Donald*** *habrá perdido la batalla: el pato Donald seguirá siendo poder y representación colectiva. Su exito, en cambio, estará logrado cuando, negándose a sí mismo como objeto, pueda ayudar a una práctica social que lo borre, reescribiendolo en una estructura distinta que ofrezca al*

hombre otra concepción de su relación con el mundo. Entonces no serán necesarios estos libros: la gente no comprará las revistas de Disney. Mientras tanto, sirve de alarmado toque de atención. La apuesta por el socialismo es definitiva y para conquistarlo es preciso cortar una a una las siete cabezas de un dragón que sabe regenerarlas en formas insospechadas. Es estimulante saber, con todo, que se trata de un dragón de papel.

HECTOR SCHMUCLER

PRO-LOGO PARA PATO-LOGOS

El lector que abre este libro seguramente se sentirá desconcertado. Tal vez no tanto porque observa uno de sus ídolos desnudado, sino más bien porque el tipo de lenguaje que aquí se utiliza intenta quebrar la falsa solemnidad con que la ciencia por lo general encierra su propio quehacer. Para acceder al conocimiento, que es una forma del poder, no podemos seguir suscribiendo con la vista y la lengua vendadas, los rituales de iniciación con que las sacerdotisas de la "espiritualidad" protegen y legitimizan sus derechos, exclusivos, a pensar y a opinar. De esta manera, aun cuando se trata de denunciar las falacias vigentes, los investigadores tienden a reproducir en su propio lenguaje la misma dominación que ellos desean destruir. Este miedo a la locura de las palabras, al futuro como imaginación, al contacto permanente con el lector, este temor a hacer el ridículo y perder su "prestigio" al aparecer desnudo frente a su particular reducto público, traduce su aversión a la vida y, en definitiva, a la realidad total. El científico quiere estudiar la lluvia y sale con un paraguas.

Desde luego, no se trata de negar aquí la racionalidad científica, o su ser específico, ni de establecer un burdo populismo; pero sí de hacer la comunicación más eficaz, y reconciliar el goce con el conocimiento.

Toda labor verdaderamente crítica significa tanto un análisis de la realidad como una autocrítica del modo en que se piensa comunicar sus resultados. El problema no es mayor o menor complejidad, más o menos enrevesado, sino una actitud que incluye a la misma ciencia como uno de los términos analizados.

Este experimento, que los lectores tendrán que juzgar, no como consumidores, sino como productores, se facilitó al reunir a dos investigadores que hasta ahora han permanecido en áreas prefijadas por la división del trabajo intelectual, ciencias socia-

les y ciencias humanas, que forzó a cada uno a entrar en otro tipo de acercamiento a la realidad y a la forma de conocerla y comunicarla. Algunos, mal acostumbrados por el individualismo, rastrearán frase por frase, capítulo por capítulo, recortando, buscando lo que a cada cual le pertenece, tal vez con la intención de restaurar esta división social del trabajo que los deja tan cómodamente instalados en su sillón, en su cátedra. Este libro, a menos de usar una computadora histérica que separe letra por letra, es un esfuerzo de concepción y redacción conjuntas. La próxima labor que nos proponemos es hacer una amplia divulgación, aún más masiva, de las ideas básicas que recorren este libro, que desafortunadamente no pueden ser comprendidas, debido al nivel educacional de nuestros pueblos, por todos los lectores a los cuales quisiéramos llegar. El ritmo de penetración masiva de estas críticas no puede obedecer a la misma norma populachera con que la burguesía vulgariza sus propios valores.

Agradecemos a los compañeros estudiantes del CEREN (U. Católica) y del seminario sobre "subliteratura y modo de combatirla" (Depto. de Español, U. de Chile) por sus constantes aportes individuales y colectivos a esta temática.

Ariel Dorfman, miembro de la División de Publicaciones Infantiles y Educativas de Quimantú, pudo participar en la terminación de este libro gracias a la comisión de servicios que le otorgó el Depto. de Español de la U. de Chile, y Armand Mattelart, jefe de la sección de Investigación y Evaluación en Comunicaciones de Masas de Quimantú y profesor-investigador del Centro de Estudios de la Realidad Nacional, gracias a una medida parecida.

4 DE SEPTIEMBRE, 1971.

INTRODUCCION: INSTRUCCIONES PARA LLEGAR A GENERAL DEL CLUB DISNEYLANDIA

"Mi perro llega a ser un salvavidas famoso y mis sobrinos serán brigadieres-generales. ¿A qué mayor honor puede aspirar un hombre?".

Pato Donald, en *Disneylandia,* Nº 422.

"Ranitas bebés, algún día serán Uds. ranas grandes que se venderán muy caras en el mercado. Voy a preparar un alimento especial para apresurar su desarrollo".

Pato Donald, en *Disneylandia,* Nº 451.

Sería falso afirmar que Walt Disney es un mero comerciante. No se trata de negar la industrialización masiva de sus productos: películas, relojes, paraguas, discos, jabones, mecedoras, corbatas, lámparas, etc., inundan el mercado. Historietas en cinco mil diarios, traducciones en más de treinta idiomas, leído en cien países. Sólo en Chile, según el propio auto-bombo de la revista, estas emisiones culturales reclutan y satisfacen cada semana más de un millón de lectores y, ahora convertida fantásticamente en la Empresa Editoria Pinsel (Publicaciones Infantiles Sociedad Editora Ltda.), Zig-Zag abastece todo el continente latinoamericano con las publicaciones del sello Walt Disney. En esta base de operación nacional, donde tanto se vocifera acerca del atropello (y sus sinónimos: amedrentar, coartar, reprimir, amenazar, pisotear, etc.) de la libertad de prensa, este grupo económico, en manos de financistas y filántropos del régimen anterior (1964-1970), hace menos de un mes se ha dado el lujo de elevar varios de sus productos quincenales al rango de semanarios.

Más allá de la cotización bursátil, sus creaciones y símbolos se han transformado en una reserva incuestionable del acervo

cultural del hombre contemporáneo: los personajes han sido incorporados a cada hogar, se cuelgan en cada pared, se abrazan en los plásticos y las almohadas, y a su vez ellos han retribuido invitando a los seres humanos a pertenecer a la gran familia universal disney, más allá de las fronteras y las ideologías, más acá de los odios y las diferencias y los dialectos. Con este pasaporte se omiten las nacionalidades, y los personajes pasan a constituirse en el puente supranacional por medio del cual se comunican entre sí los seres humanos. Y entre tanto entusiasmo y dulzura, se nos nubla su marca de fábrica registrada.

Disney, entonces, es parte —al parecer inmortalmente— de nuestra habitual representación colectiva. En más de un país se ha averiguado que el Ratón Mickey supera en popularidad al héroe nacional de turno. En Centroamérica, las películas programadas por la AID para introducir los anticonceptivos son protagonizadas por los monos del "Mago de la Fantasía". En nuestro país, a raíz del sismo de julio (1971), los niños de San Bernardo mandaron revistas disneylandia y caramelos a sus amiguitos terremoteados de San Antonio. Y un magazine femenino chileno proponía, el año pasado, que se le otorgara a Disney el premio Nobel de la Paz.

No debe extrañar, por lo tanto, que cualquiera insinuación sobre el mundo de Disney sea recibida como una afrenta a la moralidad y a la civilización toda. Siquiera susurrar en contra de Walt es socavar el alegre e inocente mundo de la niñez de cuyo palacio él es guardián y guía.

A raíz de la aparición de la primera revista infantil de la Editorial del Estado, de inmediato salieron a la palestra los defensores. Una muestra (del tabloide *La Segunda*, 20 de julio, 1971) [1]:

"La voz de un periodista golpeó hondo en un micrófono de una emisora capitalina. En medio del asombro de sus auditores anunció que Walt Disney sería proscrito de Chile. Señaló que los expertos en concientización habían llegado a la conclusión de que los niños chilenos no podían pensar, ni sentir, ni amar, ni sufrir a través de los animales.

[1] *La Segunda*, Santiago, 20 de julio de 1971, p. 3.

"Por lo consiguiente, en reemplazo del Tío Mc Pato, de Donald y de sus sobrinos, de Tribilín y el Ratón Mickey, los grandes y pequeños tendremos, en lo sucesivo, que habituarnos a leer y seguir las historietas que describan nuestra realidad nacional, la que de ser como la pintan los escritores y panegiristas de la época que estamos viviendo, es ruda, es amarga, es cruel, es odiosa. La magia de Walt Disney consistió, precisamente, en mostrar en sus creaciones el lado alegre de la vida. Siempre hay, entre los seres humanos, personajes que se parecen o asemejan a aquellos de las historietas de Disney.

"Rico Mc Pato es el millonario avaro de cualquier país del mundo que atesora dinero y se infarta cada vez que alguien intenta pellizcarle un centavo; pero quien a pesar de todo suele mostrar rasgos de humanidad que lo redimen ante sus sobrinos-nietos.

"Donald es el eterno enemigo del trabajo y vive en función del familiar poderoso. Tribilín no es más que el inocente y poco avisado hombre común que es siempre víctima de sus propias torpezas que a nadie dañan, pero que hacen reír.

"Lobo y Lobito es una obra maestra para enseñar a los niños a diferenciar el bien del mal, con simpatía, sin odio. Porque el mismo Lobo Feroz, llegada la oportunidad de engullir a los tres chanchitos, tiene cargos de conciencia que le impiden consumar sus tropelías.

"El Ratón Mickey, por último, es el personaje por antonomasia de Disney. ¿Quién que no se considere ser humano no ha sentido calar hondo en su corazón durante los últimos cuarenta años con la sola presencia de Mickey? No le vimos hasta una vez de "aprendiz de brujo" en una inolvidable cinta que hizo delicias de chicos y grandes, sin que se perdiera una nota de la magistral música de Prokofiev *(NOTA: se refiere sin duda al músico Paul Dukas)*. Y qué decir de *Fantasía*, aquella prodigiosa lección de arte llevada al celuloide por Disney, movidos los artistas, las orquestas, los decorados, las flores, y todos los seres animados por la batuta de Leopoldo Stokowski. Y conste que allí, para darle mayor realce y realismo a una de las escenas, correspondió a los elefantes nada menos que ejecutar, de gracio-

sísima manera, "La danza de las libélulas" *(NOTA: se refiere sin duda a "La danza de las horas")*.

"¿Cómo puede decirse que no es posible enseñar a los niños haciendo hablar a los animales? ¿No se les ha visto a ellos entablar tiernos diálogos con sus perros y gatos regalones, mientras éstos se adaptan a sus amos, y demuestran, en un movimiento de sus orejas, en un ronroneo, que entienden y asimilan los mensajes y órdenes que se les dan? ¿Acaso las fábulas no están repletas de enseñanzas valiosas en donde son los animales los que nos enseñan cómo debemos de hacer y comportarnos ante las más variadas circunstancias?

"Hay una, por ejemplo, de Tomás de Iriarte que nos pone en guardia frente al peligro que se corre cuando se adoptan actitudes rectoras y de obligatoriedad para quien trabaja para el público. No siempre la masa acepta a fardo cerrado que le den lo que le ofrezcan".

El que dictaminó estas palabras es el dócil vocero de alguna de las ideas prevalecientes acerca de la niñez y la literatura infantil que transitan por nuestro medio. Ante todo, se implica que en el terreno de la entretención no debe penetrar la política, y menos aún tratándose de tiernos. Los juegos infantiles asumen sus propias reglas y código: es una esfera autónoma y extrasocial (como la familia disneylandia), que se edifica de acuerdo con las necesidades psicológicas del ser humano que ostenta esa edad privilegiada. En vista de que el niño, dulce, manso, marginado de las maldades de la existencia y los odios y rencores de los votantes, es apolítico y escapa de los resentimientos ideológicos de sus mayores, todo intento por politizar ese espacio sagrado terminará por introducir la perversidad donde ahora reinan la felicidad y la fantasía. Como los animales tampoco toleran las vicisitudes de la historia y no pertenecen ni a derecha ni a izquierda, están pintados para representar ese mundo sin la polución de los esquemas socioeconómicos. Los personajes son tipos humanos cotidianos, que se encuentran en todas las clases, países y épocas. Por eso, es posible un trasfondo moral: el niño aprende el camino ético y estético adecuado. Es cruel e innecesario arrancarlo de su recinto mágico, porque éste corresponde a las leyes de la madre naturaleza: los niños *son* así, los dibujantes y guio-

nistas interpretan experta y sabiamente las normas de comportamiento y las ansias de armonía que el ser humano posee a esa edad por razones biológicas.

Es evidente, por ende, que todo ataque a Disney significa repudiar la concepción del niño que se ha recibido como válida, elevada a ley en nombre de la condición humana eterna y sin barreras.

Hay anticuerpos *automágicos* que enmarcan negativamente a todo agresor en función de las vivencias que la sociedad ha encarnado en la gente, en sus gustos, reflejos y opiniones, reproducidos cotidianamente en todos los niveles de la experiencia, y que Disney no hace sino llevar a su culminación comercial. De antemano el posible ofensor es condenado por lo que se ha dado en llamar la "opinión pública", un público que opina y da su consenso según las enseñanzas implícitas en el mundo de Disney y que ya ha organizado su vida social y familiar de acuerdo a ellas.

Es probable que el día después de que este libro salga a la venta, se publicará uno que otro artículo estigmatizando a los autores. Para facilitar la tarea a nuestros contrincantes, y para uniformizar sus criterios (en la gran familia de los diarios de la burguesía criolla), se sugiere la siguiente pauta, que se ha realizado tomando en cuenta el apego de los señores periodistas a la filosofía de esas revistas:

Instrucciones para ser expulsado del Club Disneylandia

Los responsables del libro serán definidos como soeces e inmorales (mientras que el mundo de Walt Disney es puro), como archicomplicados y enredadísimos en la sofisticación y refinamiento (mientras que Walt es franco, abierto y leal), miembros de una élite avergonzada (mientras que Disney es el más popular de todos), como agitadores políticos (mientras que el mundo de W. Disney es inocente y reúne armoniosamente a todos en torno a planteamientos que nada tienen que ver con los intereses partidistas), como calculadores y amargados (mientras que Walt D. es espontáneo y emotivo, hace reír y ríe), como subvertidores de

la paz del hogar y de la juventud (mientras que W. D. enseña a respetar la autoridad superior del padre, amar a sus semejantes y proteger a los más débiles), como antipatrióticos (porque siendo internacional, el Sr. Disney representa lo mejor de nuestras más caras tradiciones autóctonas) y por último, como cultivadores del "marxismo-ficción", teoría importada desde tierras extrañas por "facinerosos forasteros"[2] y reñidas con el espíritu nacional (porque el Tío Walt está en contra de la explotación del hombre por el hombre y adelanta la sociedad sin clases del futuro).

PERO MAS QUE NADA, PARA EXPULSAR A ALGUIEN DEL CLUB DISNEYLANDIA, ACUSARLO (REITERADAMENTE) DE QUERER LAVAR EL CEREBRO DE LOS NIÑOS CON LA DOCTRINA DEL GRIS REALISMO SOCIALISTA, IMPUESTA POR COMISARIOS.

Y por fin, con esto, encalamos en la peor de las transgresiones: atreverse a poner en duda lo imaginario infantil, es decir, ¡horror!, cuestionar el derecho de los niños a consumir una literatura suya, que los interpreta tan bien, fundada y cultivada para ellos.

No cabe duda que la literatura infantil es un género como cualquier otro, acaparada por subsectores especializados dentro de la división del trabajo "cultural". Otros se dedican a las novelas de cowboy, a las revistas eróticas, a las de misterio, etc. Pero por lo menos estas últimas se dirigen a un público diversificado y sin rostro, que compra anárquicamente. En el caso del género infantil, por el contrario, el público ha sido adscrito de antemano, especificado biológicamente.

Esta narrativa, por lo tanto, es ejecutada por adultos, que justifican sus motivos, estructura y estilo en virtud de lo que ellos piensan que es o debe ser un niño. Llegan incluso a citar fuentes científicas o tradiciones arcaicas ("es la sabiduría popular e inmemorial") para establecer cuáles son las exigencias del destinatario. El adulto difícilmente podría proponer para su descendencia una ficción que pusiera en jaque el porvenir que él desea que ese pequeño construya y herede.

[2] Palabras textuales de Lobito Feroz en *Disneylandia* Nº 210.

Ante todo, el niño —para estas publicaciones— suele ser un adulto en miniatura. Por medio de estos textos, los mayores proyectan una imagen ideal de la dorada infancia, que en efecto no es otra cosa que su propia necesidad de fundar un espacio mágico alejado de las asperezas y conflictos diarios. Arquitecturan su propia salvación, presuponiendo una primera etapa vital dentro de cada existencia, al margen de las contradicciones que quisieran borrar por medio de la imaginación evasiva. La literatura infantil, la inmaculada espontaneidad, la bondad natural, la ausencia del sexo y la violencia, la uterina tierra de jauja, garantizan su propia redención adulta: mientras haya niños habrá pretextos y medios para autosatisfacerse con el espectáculo de sus autosueños. En los textos destinados a los hijos, se teatraliza y se repite hasta la saciedad un refugio interior supuestamente sin problemas. Al regalarse su propia leyenda, caen en la tautología: se miran a sí mismos en un espejo creyendo que es una ventana. Ese niño que juega ahí abajo en el jardín es el adulto que lo está mirando, que se está purificando.

Así, el grande produce la literatura infantil, el niño la consume. La participación del aparente actor, rey de este mundo no-contaminado, es ser público o marioneta de su padre ventrílocuo. Este último le quita la voz a su progenie, se arroga el derecho, como en toda sociedad autoritaria, a erigirse en su único intérprete. La forma en que el chiquitito colabora es prestándole al adulto su representatividad.

¡Pero, un momento, señores! ¿Los niños acaso no *son* así?

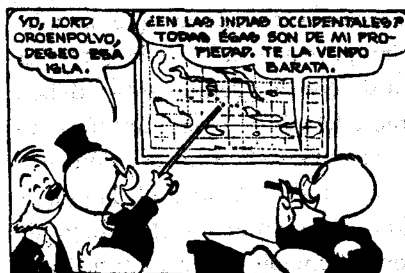
En efecto, los mayores muestran a los más jóvenes como una prueba de que esa literatura es esencial, corresponde a lo que el mismo niño pide, lo que reclama gustoso. Sin embargo, se trata de un circuito cerrado: los niños han sido gestados por esta literatura y por las representaciones colectivas que la permiten y fabrican, y ellos —para integrarse a la sociedad, recibir recompensa y cariño, ser aceptados, crecer rectamente—, deben reproducir a diario todas las características que la literatura infantil jura que ellos poseen. El castigo y la gratificación sostienen este mundo. Detrás del azucarado Disney, el látigo. Y como no se les presenta otra alternativa (que en el mundo de los adultos sí existe, pero que por definición no es materia para

los pequeños), ellos mismos presienten la naturalidad de su comportamiento, acatando felices la canalización de su fantasía en un ideal ético y estético que se les aparece como el único proyecto posible de humanidad. Esa literatura se justifica con los niños que esa literatura ha engendrado: es un círculo vicioso.











Así, los adultos crean un mundo infantil donde ellos puedan reconocer y confirmar sus aspiraciones y concepciones angelicales; segregan esa esfera, fuente de consuelo y esperanza, garantía de que mañana todo será mejor (e igual), y al aislar esa realidad, al darle autonomía, traman la apariencia de una división entre lo mágico y lo cotidiano. Los valores adultos son proyectados, como si fueran diferentes, en los niños, y protegidos por ellos sin réplica. Los estratos (adulto y niño) no serían antagónicos: se resumen en un solo abrazo, y la historia se hace biología. Al ser idénticos los padres y los hijos, se desmorona el fundamento de un conflicto generacional verdadero. El niño-puro reemplazará al padre corrompido, con los valores de ese progenitor. El porvenir (el niño) representa el presente (el adulto) que a su vez retransmite el pasado. La independencia que el padre otorga benévolamente a ese pequeño territorio es la forma misma que asegura su dominación.

Pero hay algo más: esa comarca simple, llana, traslúcida, hermosa, casta, pacífica, que se ha promovido como salvación, en realidad importa de contrabando e involuntariamente, el mundo adulto conflictual y contradictorio. El diseño de este mundo transparente no hace sino permitir el encubrimiento y la expresión subterránea de sus tensiones reales y fatigosamente vividas. El engendrador sufre esta escisión de su conciencia sin tener justamente conciencia de esta desgarradura piel adentro. Se apropia del "fondo natural" de la infancia, que él ha nostalgiado, para ocultar las fuentes de lo que él presume es su propia desviación del paraíso perdido, su propia caída en el mundo. Es el precio que debe pagar para subsistir junto a su depravación castigada. En función de ese modelo divinizado, se juzga y se halla culpable: necesita ese espacio encantado-salvador, pero jamás podrá imaginárselo con la pureza indispensable, jamás podrá convertirse él mismo en su propio hijo. La forma de la evasión implica opacar, pero al mismo tiempo expresar sus problemas.

Por eso, la literatura infantil es quizás el foco donde mejor se puede estudiar los disfraces y verdades del hombre contemporáneo, porque es donde menos se los piensa encontrar. Y esta es la misma razón por la cual el adulto, carcomido por la chatura cotidiana, defiende enceguecidamente esa fuente de eterna

juventud: penetrar ese mundo es destruir sus sueños y revelar su realidad.

Así concebido, *lo imaginario infantil es la utopía pasada y futura del adulto.* Pero precisamente, por constituirse en el reino interior de la fantasía, es ahí, en ese modelo de su Origen y de su Sociedad Futura Ideal, donde se reproducen con libertad todas las características que lo aquejan. El puede, de esta manera, beber sus propios demonios, siempre que hayan sido acaramelados en el almíbar del paraíso, siempre que viajen con el pasaporte de la inocencia, siempre que sean presentados como ingenuos y sin segundas intenciones adultas. Todo hombre tiene la obligación constante de imaginarse su propia situación, y la cultura masiva ha concedido al hombre contemporáneo la posibilidad de alimentarse de sus problemas sin tener que pasar por las dificultades y angustias temáticas y formales del arte y la literatura de la élite contemporánea. Es un conocimiento sin compromiso, la autocolonización de la imaginación adulta: por medio del dominio del niño, el grande se domina a sí mismo. Tal como la relación sado-masoquista de Donald con sus sobrinos, el parroquiano de esta literatura se encuentra atrapado entre su utopía y su infierno, entre su proyecto y su realidad. Pretende evadirse a otro mundo, santificado, y de hecho sólo viaja cada vez más adentro de sus propios traumas, un giro sin tornillo y un tornillo sin giro.

¡La imaginación al joder!

Esto se relaciona con toda la problemática de la cultura de masas, que ha democratizado la audiencia y popularizado las temáticas, ampliando indudablemente los centros de interés del hombre actual, pero que está elitizando cada vez más, apartando cada vez más, las soluciones, los métodos para estas soluciones y las variadas expresiones que logran trasuntar, para un círculo reducido, la sofocada complejidad del proceso.

Es esencial, por lo tanto, que lo imaginario infantil sea definido como un dominio reservado exclusivamente a los niños (mientras el padre exiliado se solaza mirando por el ojo de la cerradura). El padre debe estar ausente, sin ingerencia ni dere-

chos, tal como el niño no tiene obligaciones. La coerción se hace humo para dar lugar al palacio mágico del reposo y la armonía. Palacio construido y administrado desde la distancia por el padre, que se ausenta justamente para no provocar la reacción de su prole. Su lejanía es la condición *sine qua non* de su invasión total, de su omni-presencia. Como la revista es la proyección del padre, su figura se hace innecesaria y hasta contraproducente. El se convierte en tío favorito que regala revistas. La literatura infantil misma sustituye y representa al padre sin tomar su apariencia física. El modelo de autoridad paterna es inmanente a la estructura y la existencia misma de esa literatura, subyace implícitamente en todo momento. La creatividad natural del niño, que nadie en su sano juicio podría negar, es encarrilada mediante la supuesta ausencia del padre hacia mensajes que transmiten una concepción adulta de la realidad. El paternalismo por ausencia es el vehículo inevitable para defender la autonomía del mundo infantil y simultáneamente asegurar su invisible dirección ejemplar y ejemplarizadora. Las revistas infantiles no escapan, por lo tanto, a la dominación que funda todas las relaciones sociales verticales en una sociedad: la distanciación refuerza la emisión teleguiada.

La primera prueba de que esta visión crítica es acertada lo constituye el hecho de que dentro del mundo imaginado mismo se reitera esta relación padre-hijo. En general, como se verá a lo largo de este estudio, en múltiples ocasiones, la experiencia del lector (niño) con respecto a la obra que consume, tiene su base y su eco en la experiencia de los personajes con su propia realidad. Así observaremos, tomado el caso, que el niño no sólo se va a identificar con el Pato Donald por razones temáticas, correspondencia de situaciones vitales, sino también en cuanto su aproximación inmediata a la lectura del Pato Donald, el modo y las condiciones de su recepción, imita y prefigura el modo en que el Pato Donald vive sus problemas. La ficción robustece circularmente el modo de acercamiento que el adulto ha propuesto.

Por lo tanto, para iniciarse en el mundo de Disney, empecemos —ya que se enunció el vínculo padre-hijo— con la gran familia de los patos y los ratones.

I. TIO, COMPRAME UN PROFILACTICO...

Daisy: "Si me enseñas a patinar esta tarde, te daré una cosa que siempre has deseado tener".
Donald: "¿Quieres decir...?".
Daisy: "Sí... Mi moneda de 1872".
Sobrino: "¡Auuu! Completaría nuestra colección de monedas, Tío Donald".

(Conversación en *Disneylandia*, Nº 433).

Lo primero que salta a la vista en cualquiera de estos relatos es el desabastecimiento permanente de un producto esencial: los progenitores. Es un universo de tíos-abuelos, tíos, sobrinos, primos, y también en la relación macho-hembra un eterno noviazgo. Rico Mc Pato es el tío de Donald, la abuela Pata es la tía de Donald, Donald a su vez es el tío de Hugo, Paco y Luis. El otro pariente inmediato es el primo Glad Consuerte, que de ninguna manera es hijo de Mc Pato o de la abuela Pata. Incluso cuando aparece un antecesor más antiguo, se denomina tío Abuelo León (TR. 108)[3]. Es fácil suponer, entonces, que cualquier otro miembro consanguíneo de la familia automáticamente pertenece a la rama secundaria. Un ejemplo: el Sheik Kuak, conocido también como Primo Pato Patudo (TR. 111); el tío Tito Mac Cuaco (D. 455), y el Primo Pascual (D. 431). Dentro de esta genealogía

[3] Para aliviar el texto hemos convenido en la siguiente abreviatura: D., *Disneylandia;* F., *Fantasías;* TR., *Tío Rico;* TB., *Tribilín.* Nuestro material de estudio lo constituyó las revistas publicadas por la Empresa Editorial Zig-Zag (ahora Pinsel); con un promedio de 2 a 4 historietas grandes y medianas por número. Debido a la dificultad para obtener todas las revistas publicadas, optamos por utilizar las que adquirimos en forma regular desde marzo de 1971 y las anteriores que podíamos comprar a través del sistema de reventa. La muestra puede considerarse como al azar, no sólo por nuestro método de selección, sino porque estas historietas han sido redactadas en el extranjero y publicadas en Chile sin tomar en cuenta para nada su fecha de fabricación o de pago de royalties. La distribución es la siguiente: 50 D., 14 TB., 19 TR., y 17 F. Los interesados podrán consultar el anexo para el desglose de los números específicos.

hay una preferencia manifiesta por el sector masculino a despecho del femenino. Las damas son solteras, con la única excepción de la abuela Pata supuestamente viuda, sin que se le hubiera muerto el marido, ya que sólo aparece en el Nº 424 de Disneylandia para no hacer su reaparición jamás, bajo el sugestivo título de "La Historia se repite". Aquí están la vaca Clarabella (con la fugaz prima Bellarosa, F. 57), la gallina Clara (que a veces se transforma, por olvido de los guionistas, en Enriqueta), la bruja Amelia, y naturalmente Minnie y Daisy que, por ser las novias de los más importantes personajes tienen sus propias acompañantes: sin duda sobrinas.

Como las mujeres éstas son poco querendonas, y no se amarran matrimonialmente, los del sector masculino son obligadamente, y por perpetuidad, solteros. Pero no solitarios: también los acompañan sobrinos, que llegan y se van. Mickey tiene a Morty y Ferdy, Tribilín tiene a Gilberto (y un tío Tribilio, F. 176). Giro tiene a Newton; hasta los Chicos Malos están seguidos por los "angelitos malos". Los personajes menores no tienen jóvenes que le secundan: no se ha oído de sobrinos del caballo Horacio, de los diferentes gansos (Boty y Gus), etc., pero es pronosticable que, si ocurre el crecimiento demográfico, siempre se llevará a cabo por medio de circunstancias extra-sexuales.

Aún más notable es la duplicación en el campo de los críos. Hay cuatro pares de trillizos en este mundo: los sobrinos de Donald y de los Chicos Malos, las sobrinas de Daisy, y los infaltables tres chanchitos.

Es más subido aún la cantidad de mellizos gemelos, sean hermanos o no: los sobrinos de Mickey son un ejemplo. Pero la mayoría prolifera sin adscribirse a un tío: las ardillas Chip y Dale, los ratones Gus y Jacques. Esto resulta aún más significativo si se compara con innumerables otros ejemplos extra-Disney: Porky y Petunia y sobrinos; el Pájaro Woody Woodpecker y sobrinos; el gato Tom enfrentando a la parejita de ratoncitos.

Las excepciones Pillín y el lobito Feroz, las veremos aparte.

En este páramo de clanes familiares, de parejas de solitarios, donde impera la arcaica prohibición de la tribu de casarse entre sí, donde cada cual tiene su casa propia ahorromet pero

jamás un hogar, se ha abolido todo vestigio de un progenitor, masculino o femenino.

Los abogados de este mundo convierten, mediante una racionalización veloz, estos rasgos en inocencia, castidad y recato. Sin entrar a polemizar con una tesis que ya en el siglo XIX resultaba pasada de moda con relación a la educación sexual infantil y que parece más de cavernarios conventuales que de hombres civilizados (nótese este lenguaje mercurial), es evidente que la ausencia del padre y de la madre no obedece a motivos casuales. Claro que de esta manera se llega a la situación paradojal de que para ocultarle la sexualidad normal a los niños es urgente construir un mundo aberrante, que —como se verá posteriormente— para colmo transpira secretos, juegos sexuales en más de una ocasión. Sí, es inverosímilmente difícil comprender el valor educativo de tanto primo y tío. Pero no hay para qué rascarse tanto los sesos: es posible bucear en busca de otros motivos, sin desconocer que una de las intenciones es rechazar la imagen de la infancia sexualizada (y por lo tanto teñida también por el pecado original).

Ante todo, parecería ser que —debido a la tan cacareada fantasía a la que Disney continuamente nos invita— es menester cortar las raíces que pudieran atar estos personajes a un origen terrenal. Se ha dicho que uno de los atributos más encomiables de estos monos es su cotidianidad, su semejanza a seres vulgares que encontramos a cada rato. Pero para que funcione el personaje es preciso operarlo de toda posibilidad *real* y concreta, suprimir la historia personal, el nacimiento que prefigura la muerte y por lo tanto el desarrollo entre aparición y desaparición, el cambio del individuo a medida que crece. Estos personajes, al no estar engendrados en un acto biológico, aspiran a la inmortalidad; por mucho que sufran en el transcurso de sus aventuras han sido liberados de la maldición de su cuerpo.

Al desgastar el pasado efectivo del personaje, así como la posibilidad de que éste se interrogue respecto a la situación en que se halla, se elimina la única perspectiva desde la cual el personaje pudiera situarse fuera del mundo en que se sumerge desde siempre. Tampoco el futuro le servirá: la realidad es invariable.

Así no sólo desaparece el conflicto de generaciones entre el niño lector de Disneylandia y el padre que compra la revista; adentro mismo del texto, los tíos podrán ser siempre sustituidos por los sobrinos. Al no haber padre, es indoloro el reemplazo del tío, su desplazamiento constante. Como él no es el responsable genético de esa juventud, no hay acto de traición al derrocarlo. Es como si el tío no fuera nunca el rey —ya que de cuentos de hadas se trata— sino sólo el regente, que guarda el trono para su legítimo dueño, que algún día vendrá (el joven príncipe encantado).

Pero no hay que pensar que la ausencia física del padre elimine automáticamente la presencia del poder paterno. Por el contrario, la estructura de las relaciones entre los personajes es mucho más vertical y autoritaria que lo que se pudiera hallar en el hogar más tiránico de la tierra de los lectores, donde la convivencia, el amor, la madre, los hermanos, la solidaridad, la construcción cómplice, dignifican y amenizan el trato autoritario y el acatamiento a los dictámenes y adonde, además, hay alternativas de crecimiento y constante redefinición al surgir un mundo, afuera de la familia, que presiona, critica y llama. Para colmo, como es el tío el que ejerce esta facultad, el poder se vuelve arbitrario. La autoridad del padre en nuestra sociedad se funda, en último término, en la biología (apoyada sin duda en la estructura social que institucionaliza la educación infantil como responsabilidad primaria de la familia); la autoridad del tío, en cambio, al no ser conferida por el padre (los sobrinos en las historietas tampoco son hijos del hermano o hermana, inexistentes), al nacer simplemente *de facto*, pierde toda justificación. Es una relación contractual que toma la apariencia de una relación







natural, una tiranía que no asume siquiera la responsabilidad del engendramiento. Se ha sepultado incluso a la naturaleza como causa de rebeldía. (A un tío no se le puede decir: "Eres un mal padre").

Dentro de este perímetro, nadie ama a nadie, jamás hay una acción de cariño o lealtad hacia el otro ser humano. En cada sufrimiento, el hombre está solo: no hay una mano solidaria o un gesto desinteresado. A lo más, se suscita la caridad o el sen-

timiento de lástima, lo que es ni más ni menos que la visión del otro como un lisiado, un paralítico, un viejo, un inerme, un desfavorecido, y al cual hay que ayudar. Tomemos el ejemplo más extremo: el famoso amor de Mickey y Pluto. Aunque existe evidentemente cariño caritativo hacia su perro, siempre éste siente la necesidad de probar su utilidad o su heroísmo. En D. 381, después de haberse portado pésimamente y ser castigado con el encierro en el sótano, Pluto se redime, atrapando un ladrón (siempre hay uno): "Hace meses que andamos detrás de este delincuente. Hay una recompensa de cien dólares por él". Además el policía ofrece otros cien por el perro, pero Mickey se niega a venderlo. "Bueno, Pluto, me costaste alrededor de cincuenta dólares en daños esta tarde, pero la recompensa me deja ganancias". La relación comercial es moneda corriente aquí, aun en un vínculo tan maternal como el de Mickey y su sabueso. Para qué mencionar a Tío Rico. Llegan agotados los sobrinos: "¿Y por qué te demoraste tanto?". Por su rastreo en el desierto de Gobi durante seis meses, le paga un dólar. Huyen los sobrinos: "De otro modo es seguro que nos enviará en busca de esa moneda". No se les ocurre quedarse en su casa y simplemente negarse a ir.

Pero Mc Pato (TR. 106) los fuerza a salir sufrientes en busca de una moneda de varias toneladas, por la cual, evidentemente el millonario avaro paga unos cuantos centavos. Pero la gigantesca moneda es una falsificación y Tío Rico debe comprar la auténtica. Donald se sonríe, aliviado: "Ya que ahora tienes la verdadera junca-junca, Tío Rico, todos podemos tomarnos un descanso". La respuesta del tirano: "no hasta que *ustedes* devuelvan esa basura y me traigan de vuelta *mis* centavos". Ultimo cuadro, los patos, como esclavos de Egipto, empujando la piedra hacia su destino en el otro lado del globo. En vez de sacar como *conclusión* el hecho de que debería abrir la boca para decir que *no*, Donald llega a un resultado absolutamente opuesto: "Cuándo aprenderé a cerrar la boca". Ni siquiera la queja es posible en esa relación de supremacía incuestionada.

A raíz de una conversación que molesta levemente a su tía Crispina (D. 383), (supo que Daisy se había atrevido a salir hace un año a un baile que ella desaprobaba), la novia de Do-

nald sufre las consecuencias: "Me voy de aquí... y te borraré de la lista de mis herederos, Daisy. Adiós".

La motivación de este mundo excluye el amor. Los niñitos admiran a un lejano tío, que descubrió "un invento que mata al gusano de la manzana". Aseguran: "el mundo entero le está agradecido por ello... Es famoso... y rico". Donald responde acertadamente: "¡Bah! El talento, la fama y la fortuna no lo son todo en la vida" —"¿No? ¿Qué otra cosa queda?", preguntan Hugo, Paco y Luis al unísono. Y Donald no encuentra nada que decir, sino: "Er... Humm... A ver... Oh-h" (D. 455).

Vemos, por lo tanto, que Disney aprovecha del "fondo natural" del niño sólo aquellos elementos que le sirven para inocentar el mundo de los adultos y mitificar el mundo de la niñez. En cambio, todo aquello que verdaderamente pertenece al niño, su confianza ilimitada y ciega (y por lo tanto manejable), su espontaneidad creativa (como ha demostrado Piaget), su increíble capacidad de amar sin reservas y sin condiciones, su imaginación que se desborda en torno y a través y adentro de los objetos que lo rodean, su alegría que no nace del interés, ha sido mutilada de este fondo natural. Bajo la apariencia simpática, bajo los animalitos con gusto a rosa, se esconde la ley de la selva: la crueldad, el chantaje, la dureza, el aprovechamiento de las debilidades ajenas, la envidia, el terror. El niño aprende a odiar socialmente al no encontrar ejemplos en que encarnar su propio afecto natural.

Resulta entonces infundada y antojadiza la acusación de que atacar a Disney es quebrar la armonía familiar: es Disney el peor enemigo de la colaboración natural entre padres e hijos.

Todo personaje está a un lado u otro de la línea demarcatoria del poder. Los que están abajo, deben ser obedientes, sumisos, disciplinados, y aceptar con respeto y humildad los mandatos superiores. En cambio, los que están arriba, ejercen la coerción constante: amenazas, represión física y moral, dominio económico (disposición de los medios de subsistencia). Sin embargo, hay también entre el desposeído y el poderoso una relación menos agresiva: el autoritario entrega paternalísticamente dones a sus vasallos. Es un mundo de permanentes granjerías y beneficios. (Por eso, el club de las mujeres de Patolan-

dia siempre realiza obras sociales). La caridad es recibida por el destinatario con entusiasmo: él consume, recibe, acepta pasivamente todo lo que puede mendigar.

El mundo de Disney es un *orfelinato del siglo XIX*. Pero no hay afuera: los huérfanos no tienen dónde huir. A pesar de sus innumerables desplazamientos geográficos, viajes a todos los continentes, febril movilidad enloquecida, los personajes se contienen invariablemente —vuelven siempre— en las mismas estructuras de poder. La elasticidad del espacio físico recubre la realidad carcelaria de las relaciones entre los miembros. Ser más viejo o más rico o más bello en este mundo da inmediatamente el derecho a mandar a los menos "afortunados". Ellos aceptan como natural esta sujeción; se pasan todo el día quejándose acerca del otro y de su propia esclavización. Pero son incapaces de desobedecer órdenes, por insanas que sean.

Este orfelinato, sin embargo, también se conecta con la génesis de los personajes: como no han nacido, no pueden crecer. Es decir, nunca saldrán tampoco de esa institución por la vía de la evolución biológica personal.

En definitiva, de esta manera se puede aumentar el mundo, agregando personajes a voluntad y aun quitándolos si es menester: cada ser que llega, sea un solitario o un par de primos lejanos, no necesita ser inseminado por alguien dentro del mundo. Basta que el guionista lo *piense*, lo invente. La estructura tíos-sobrinos permite que el autor de la revista, que está fuera de ella, sugiera que es *su* mente la que arma todo, que la cabeza es la única fuente de creatividad (tal como salen genialidades y ampolletas de cada cerebro patudo). Rechaza los cuerpos como surtidores de existencia. Disney inflige a sus héroes la pena que Orígenes se infligió a sí mismo; los emascula y los priva de sus verdaderos órganos de relación (percepción y generación) con el universo. (Mediante esta estratagema inconsciente, las historietas reducen sistemáticamente, deslumbrando al lector, los hombres reales a un punto de vista abstracto). La castración de los héroes dentro de este mundo asegura a Disney el control irrestricto sobre su propia creación; es como si él se sintiera padre espiritual de estas criaturas, que a su vez tampoco pueden crear corporalmente. Deben imitarlo.

Una vez más el adulto invade la historieta, ahora bajo el manto benefactor de la genialidad artística. (Por si acaso, no estamos en contra de la genialidad artística).

Por último, esta falta de axila y muslo enfatiza la incapacidad para rebelarse en contra del orden establecido: el personaje está condenado a ser un esclavo de los demás, tal como lo es de Disney.

Cuidado; el universo es rígido, pero no debe jamás transparentarlo. Es un mundo jerárquico pero que no puede aflorar como tal. El momento en que se extralimita este sistema de autoridad implícito, es decir, el momento en que se hace explícito, visible, manifiesto, el orden arbitrario, fundado únicamente en la voluntad de unos y la pasividad de los otros, se hace perentorio rebelarse. No importa que haya un rey, mientras éste gobierne escondiendo el hierro bajo un guante de seda. Pero cuando muestra el metal, es obligatorio su derrocamiento. Para que el orden funcione no debe exagerar su poder más allá de ciertos límites tácitamente convenidos, porque al extremarse, muchas veces se evidencia la situación como caprichosa. Se ha destruido el equilibrio y hay que restituirlo. Quienes emprenden *inevitablemente* esta tarea, son los niños o los animalitos pequeños, no para colocar en lugar del tirano el jardín de la espontaneidad, no para llevar la imaginación al poder, sino para reproducir el mismo mundo de la racionalidad de la dominación del adulto. Cuando el grande no se comporta de acuerdo con el modelo, el niño toma su cetro. Mientras sea eficaz el sistema, no se lo pone en duda. Pero basta que falle para que el niño se rebele, exigiendo la restauración de los mismos valores traicionados, reclamando la estabilidad de las relaciones dominante-dominado. Los jóvenes auspician, con su prudente rebelión, con su madura crítica, el mismo sistema de referencias y valores. Nuevamente, no hay discrepancias entre padres e hijos: el futuro es igual al presente y el presente es igual al pasado.

No hay que olvidar que el niño se identifica con su semejante dentro de la revista y por lo tanto participa en su propia colonización. La rebeldía de los pequeños dentro del cuento es sentida como una rebeldía propia, auténtica, en contra de la

injusticia; pero al rebelarse en nombre de los valores adultos, los lectores también interiorizan y acceden a estos valores.







Como veremos, la persistencia obsesiva de seres pequeños que son astutos, inteligentes, eficaces, responsables, empeñosos, frente a grandulones, torpes, ineficaces, desconsiderados, mentirosos, flojos, lleva a una frecuente (pero no permanente) *inversión*. El lobito feroz frente a su padre, constantemente encarcelado por su hijo, las ardillitas frente al oso y al zorro, los ratoncitos Gus y Jacques frente al ganso y al infaltable ladrón, el osito Bongo ante el terrible Quijada, son sólo algunos ejem-

plos. El petiso Gilberto se transforma en el maestro de escuela de su tío Tribilín, enseñándole cómo salir por la puerta.

Incluso hay varios episodios en que hasta el habilidoso Mickey es criticado por sus sobrinos. Así, el único cambio y pasaje posible de una condición a otra, de un status a otro, es que el representante de los adultos (dominante) puede ser transformado en el representante de los niños (dominado), en vista de que muchas de las torpezas que comete son aquellas que justamente se les critica a los niños que descompaginan el orden de los grandes. Así mismo, el cambio permitido al niño (dominado) es convertirse en adulto (dominante). Habiendo creado el mito de la perfección infantil, el adulto traslada sus propias "virtudes" y "saberes" a este niño tan perfecto. Pero a quien admira es a sí mismo.

Tomemos detalladamente un caso típico (F. 169): Donald es un ser *doble* (y aparece tres veces con la cara duplicada en el dibujo), porque le ha prometido a sus sobrinos llevarlos de vacaciones y ha roto sus compromisos. Cuando ellos le recuerdan el juramento, él trata de pegarles y finalmente los engaña. Pero la justicia interviene cuando el adulto las emprende a golpes con "porotito", un pequeño elefante, como si fuera un sobrinito cualquiera. Dictamina el juez: "Debe cumplir la pena en un lugar al aire libre, bajo la vigilancia de ustedes". Los sobrinos reciben a su tío en custodia, con toda la autoridad de la ley para sancionarlo. Es una sustitución total. ¿Cómo se logró que los niños representaran al poder paternal y Donald a la sumisión infantil? Es Donald el que empieza a engañar y a romper el código autoridad-obediencia. Los sobrinos se controlan todo lo posible; primero le exigen el cumplimiento, luego guardan silencio para que se arme una situación en que él se autoilusione, sin que ellos tengan que mentir, y sólo lo engañan provocándole alucinaciones cuando se ha demostrado la ineficacia de los métodos anteriores.

Y cuando los resultados exceden su voluntad, causándole daño físico a su tío, ellos se apresuran en ambas ocasiones a sentirse culpables y a rectificar su conducta: "Pobre tío. La caída no estaba en nuestro plan" y "Paciencia: Merecemos este castigo". Pero Donald jamás reconoce sus errores. Al criticar al

adulto, se consolida el código único: los niños no sugieren que deba desvirtuarse la subordinación, sólo que se cumpla con justicia. Ellos son "buenos, diligentes y estudiosos"; él debe ser caritativo y recto. La rebelión de los pequeños es para que los padres sean auténticos y cumplan con su lado del contrato. Quien rompe la norma sacra no sólo pierde el poder, sino incluso la capacidad de percibir unívocamente la realidad sensorial. Donald pensó primero que el elefante (de goma) era verdadero y en realidad era falso. Después pensó que era falso (es decir, el mismo de goma que los niños utilizaron) y en efecto era verdadero. Después trató al verdadero como si fuera falso. ("¡Tío Donald! ¡Ese elefante es de verdad!", y responde: "¡Grrr! ¡Ahora se arrepentirá de no ser falso!"). Así que la vida estaba llena de alucinaciones, resultado de su errada ética, incapacidad para el juicio moral y desvío de la normatividad paternal. La objetividad es idéntica a la verdad, bondad, autoridad, al poder.

En la imagen doble de Donald se recalca que por una parte él tiene las obligaciones del adulto y que por otra se comporta como un niño. Este caso límite en que un juez lo castiga (generalmente es el destino moral del universo), señala el compromiso de que recobre su cara única, antes de que se desencadene una lucha generacional.

Los sobrinos disponen, además, de su llave para entrar al mundo adulto y lo aplican sin cesar: *el manual de los cortapalos*. Es el compendio enciclopédico de la sabiduría tradicional. Contiene una respuesta para todo espacio, toda época, todo dato, todo comportamiento, toda habilidad técnica. Basta seguir las instrucciones de este saber enlatado, para salir de cualquier dificultad. Es el cúmulo de convenciones que permite al niño controlar el futuro, y atraparlo para que no varíe frente al pasado, que todo sea necesariamente repetitivo. Todos los caminos ya están gastados y definidos por las páginas autoritarias: es el tribunal de la historia, la ley eterna, patrocinada y sacralizada por quienes van a heredar el mundo, que no le deparará sorpresa alguna, ya que es el mundo trazado de antemano y para siempre en el manual. En este rígido catequismo, ya todo ha sido escrito: sólo queda poner en práctica y seguir leyendo. El adversario es propietario de una norma objetiva y justa. Es uno de los raros

casos de 100 por ciento en el complejo mundo-Disney: en la 45 unidades en que aparece, jamás se ha equivocado, ganándole incluso en infalibilidad al cuasi-perfecto Mickey.

¿Pero no hay algo que escape a esta traslación incesante? ¿No hay nada que permita ponerse al margen de esta lucha por la subordinación vertical o por la propagación obsesiva del mismo sistema?

Sí, en efecto. Hay una horizontalidad en este mundo, y jamás es olvidada. Es la que existe entre seres que tienen la misma condición y poder y por lo tanto no pueden ser dominados ni dominantes. Lo único que les queda —en vista de que la solidaridad entre semejantes está prohibida— es *competir*. Lo que se necesita es ganarle al otro. ¿Y para qué ganarle? Para estar más arriba de él, es decir, ingresar al club de los dominantes, subir un escalón más (como un cabo, sargento, general de disneylandia) en la escala del mérito mercantil. La única horizontalidad autorizada es la línea plana que termina en la meta de una carrera.

Hay, no obstante, un personaje que nunca sufre una crítica ni es reemplazado por los seres más pequeños: se trata de la mujer. Y esto a pesar de existir la misma línea genealógica que en la rama masculina (por ejemplo, Daisy y sus sobrinas tienen a la vez a la Tía Crispina, como aparece en D. 383). Tampoco significa esto que ella se evada de la relación dominante-dominado. Por el contrario, no se la impugna precisamente porque lleva a cabo a la perfección su rol de humilde servidora (subordinada al hombre) y de reina de belleza siempre cortejada (subordinando al pretendiente). El único poder que se le permite es la tradicional seducción, que no se da sino bajo la forma de la coquetería. No puede llegar más lejos, porque entonces abandonaría su papel doméstico y pasivo. Hay mujeres que infringen este código de la femineidad: pero se caracterizan por estar aliadas con las potencias oscuras y maléficas. La bruja Amelia es la antagonista típica, pero tampoco pierde las aspiraciones que son propias de la "naturaleza" femenina. A la mujer únicamente se le concede dos alternativas (que no son tales): ser Blanca Nieves o ser la Bruja, la doncella ama de casa o la madrastra perversa. Hay que elegir entre dos tipos de olla: la cazuela hoga-

reña o la poción mágica horrenda. Y siempre cocinan para el hombre, su fin último es atraparlo de una u otra manera.

Si no es bruja, no se preocupe madre: siempre podrá ocuparse en profesiones adscritas a la "naturaleza femenina": modista, secretaria, decoración de interiores, enfermera, arreglos florales, vendedora de perfumes, azafata. Y si no les gusta el trabajo, siempre pueden ser la presidenta del club de beneficencia local. De todas maneras, le queda a usted el eterno pololeo; la coquetería une a todas estas damas en la misma línea, incluyendo a la Abuela Pata (ver D. 347) y a Madame Mim.

Para traducir a esta ensalada de coquetas a una forma pictórica, Disney utiliza sin cesar los estereotipos de las actrices de Hollywood. Aunque a veces se las caricaturiza, con cierta burda ironía, de todos modos sirven de único arquetipo, única compuerta de existencia física en su lid amorosa. Esto es aún más visible en las famosas películas "para menores" que se dan en los matinées: las hadas en *Pinocchio* y en *Peter Pan*.

Véase por ejemplo uno de los cuadros donde Daisy realza las cualidades infantiles estilo Doris Day, frente a la vampiresa Silvia, modelada en las italianas.

El hombre le tiene miedo a esta mujer (¿quién no?). Se corteja eternamente, sin resultados, se compite por ella en torneos, se la quiere salvar, se la unta de regalos y se la lleva a pasear. Tal como los trovadores del amor cortés no podían inseminar a las mujeres de su amo, así estos castrados viven en un eterno *coitus interruptus* con sus vírgenes imposibles. Como nunca se las posee plenamente, se vive la perpetua posibilidad de perderlas. Es la compulsión eternamente frustrada, la postergación del placer para mejor dominar. Lo único que detenta la mujer para subsistir en un mundo donde no puede participar en las aventuras y hazañas (porque no es propiedad de la mujer), donde no pueden ser criticadas jamás, y donde para colmo no tienen la posibilidad de ser madres (que por lo menos se le permite a las esclavizadas mujeres de nuestro tiempo), ni de cuidar el hogar del héroe o a los niños, es su propio estéril sexo. Estará en una eterna e inútil espera o saldrá corriendo detrás de ídolos y deslumbrada por la posibilidad de hallar por fin un hombre verdadero. El único acceso a la existencia, la única justificación,

es convertirse en objeto sexual, infinitamente solicitada y aplazada. Se la congela en el umbral de la satisfacción y de la represión: sólo hay aquí un preludio de impotentes. El momento en que ella cuestionara su rol, sería borrada del vals.

Así, resultan hipócritas las preocupaciones de los editores por la salud moral y material de los niños ("De la misma forma, no se aceptarán avisos de productos perjudiciales para la salud moral o material de los niños, o que puedan afectarlos, tales como tabacos, bebidas alcohólicas o juegos de azar").

"Nuestra intención ha sido siempre servir como un vehículo de sana entretención y descanso en medio de tantas preocupaciones que nos rodean". Aquí, pese a las protestas de los defensores de Disney, hay un modelo implícito de enseñanza sexual. Lo único que ha sido callado entonces es el acto carnal, la posesión misma, el orgasmo. Su supresión indica hasta qué punto se debe pensar que es demoníaco y terrible, porque todos los demás pasos preliminares están plenamente presentes y hasta exigen a cada rato su culminación. Disney masturba a sus lectores, sin autorizarles un contacto físico. Se ha creado otra aberración: un mundo sexual asexuado. Y es en el dibujo donde más se nota esto, y no tanto en el diálogo.

De nuevo para lograr esta deformación de un sector de la realidad, en este caso, el femenino, la historieta ha trabajado sobre el "fondo natural" de la mujer, su "ser esencial", aprovechando sólo aquellos rasgos que acentúan epidérmicamente su condición de objeto sexual inútil, buscado y nunca poseído, olvidando, entre otras cosas, tanto la función materna como la de compañera solidaria. Ni qué hablar de la mujer emancipada intelectual y sexualmente: el sexo está pero sin su razón de ser, sin el placer, sin el amor, sin la perpetuación de la especie, sin la comunicación. El mundo es centrípeto, introvertido, ególatra: el paroxismo del individuo-isla. Es una soledad que no quiere admitir su condición de tal.

Pero, ¿por qué esta obsesión y fobia malsana de Disney? ¿Por qué ha expulsado a la madre de su edén? Tendremos ocasión de responder a estas preguntas más tarde, y sin recurrir a la biografía de Disney o al comodín que siempre se saca victoriosamente en estos casos, como sería un complejo de Edipo.

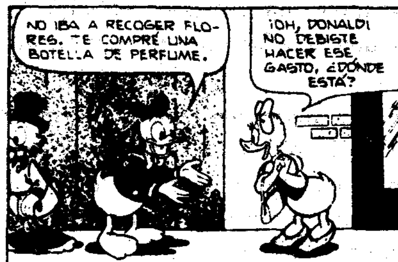

¡JE! YA LA HARÉ ESCUCHAR MI ESTACIÓN DE FRECUENCIA MODULADA.
¡SLAM!

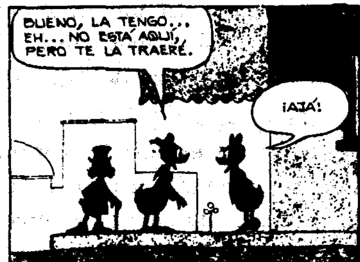

JE. HAY MÁS DE UNA MANERA DE HACER TRABAJAR A UNA MUJER.
¡CLIC!


¡HOLA, TODAS LAS MUJERES NAVEGANTES! BIEN VENIDAS A LOS CONSEJOS DE BELLEZA DEL CAPITÁN ARAYA.
¿CONSEJOS DE BELLEZA? JI, JI. ¡QUÉ ENCANTO!


AHÍ ESTÁ ELLA, LISTA PARA SER SALVADA.
!


DESPUÉS DE QUE ME VI EN UN ESPEJO, PARTICIPÉ EN EL CONCURSO DE FEALDAD DE LA CONVENCIÓN DE LAS BRUJAS Y GANÉ EL PRIMER LUGAR. AHORA SOY UNA BRUJA MUY IMPORTANTE.
¡FELICITACIONES!
FIN


NO IBA A RECOGER FLORES. TE COMPRÉ UNA BOTELLA DE PERFUME.
¡OH, DONALD! NO DEBISTE HACER ESE GASTO. ¿DÓNDE ESTÁ?


BUENO, LA TENGO... EH... NO ESTÁ AQUÍ, PERO TE LA TRAERÉ.
¡AJÁ!


¡PERO, DAISY!
¡NO ME HABLES!


NO VENDRÁ. NI SIQUIERA A MÍ ME HACE CASO.


¡YUU-U-U-JUUU-U!
¡JE, JE! TAL VEZ A USTED NO, SEÑORA, PERO...


¿EN QUÉ PUEDO SERVIRLA? AQUÍ ESTOY.
ZIP!


¿QUÉ PUEDO HACER PARA COMPLACERLA?


¡HUMM!
EN DÍAS COMO ÉSTE, LADY ALTISONANTE DABA LARGOS PASEOS EN SU AUTOMÓVIL.


TRATAN DE ELIMINARME. YA NO SIRVO PARA NADA... NI SIQUIERA EN MI PROPIA CASA


¿QUÉ TIENES AHÍ ADENTRO, MINIE?
MI ROPA, POR SUPUESTO. ¿NO DIJISTE QUE TRAJERA SOLO VESTIDOS DE TELA Y SOMBREROS?


Y...
EMILIO DIJO QUE ESTA CREMA ME CONVERTIRÍA EN UNA HERMOSA DONCELLA Y...
¡PAM!


¡OH! ¡ERES AÚN MAS ARROGANTE QUE DONALD, ALTEZA!
¿EH? ¿QUIÉN ES ESTA DONCELLA?


¡BAH! ¡SE ACABO MI AMISTAD POR CORRESPONDENCIA! COBRARÉ MI RECOMPENSA Y REGRESARÉ A CASA.







Lo que importa por ahora es simplemente insistir que su ausencia, su rol secundario, su amputación, posibilita la rotativa de tíos y sobrinos, de grandes y chicos, sustituyéndose eternamente en torno a los mismos ideales. Al no haber una madre que se interponga, no hay problemas para mostrar al mundo de los grandes como perverso y torpe y preparar así su reemplazo por los pequeños que enarbolan los valores adultos.

O como dijo Lobito Feroz (D. 210):

"¡Glup! ¡Las cosas malas vienen siempre en envases grandes!".





II. DEL NIÑO AL BUEN SALVAJE

"¡Gúl".

(Palabras del abominable hombre de las nieves en *Tío Rico*, Nº 113).

Todos los intentos de Disney se basan en la necesidad de que su mundo sea aceptado como *natural*, es decir, que combine los rasgos de normalidad, regularidad e infantilismo. La justificación de las figuras de la mujer y del niño es, en efecto, que así son objetivamente estos personajes, aunque, según hemos visto, ha torturado implacablemente la naturaleza de cada ser al cual se acerca.

En esto reside el hecho de que su mundo esté poblado de *animales*. A través de esto la naturaleza invade todo, coloniza el conjunto de las relaciones sociales animalizándolas y pintándolas (manchándolas) de inocencia. El niño tiende, de hecho, a identificarse con la juguetona bestialidad de los animales. A medida que el niño crece va comprendiendo que las características del animal (maduro) corresponden a algunos de sus propios rasgos evolutivos psicosomáticos. El ha sido, de alguna manera, como ese animal, viviendo en cuatro patas, sin habla, etc. Así, el animal es el único ser viviente del universo que es inferior al niño [4], que el niño ya ha superado, que es el muñeco animado del niño. Constituye además uno de los sitios donde la imaginación infantil puede desenvolverse con mayor libertad creativa; ya no es un secreto para nadie que muchas películas que han utilizado animales, tienen alto valor pedagógico, educando su sensibilidad y sentidos.

[4] Disney, incluso, aprovecha esta relación biológica superior-inferior para militarizar y regimentar la vida de los animales bajo la férula aprobatoria de los niños (véase el traslado de los ideales de los "cortapalos" a los animales en todas sus historias. Ejemplo: TR. 119).



Empero, el uso que hace Disney de los animales es para atrapar a los niños y no para liberarlos. Se les invita a un mundo en el cual ellos piensan que tendrán libertad de movimiento y creación, al cual ellos ingresan confiados y seguros, respaldados por seres tan cariñosos e irresponsables como ellos mismos y de los cuales no se puede esperar ninguna traición, con los cuales ellos podrán jugar y confundirse. Después, una vez adentro de las páginas de la revista no se dan cuenta cuando, al cerrar las puertas tras ellos, los animales se convierten, sin perder su forma física, sin sacarse la máscara simpática y risueña, sin perder su *cuerpo* zoológico, en monstruosos seres humanos. El lenguaje de este tipo de historieta infantil no sería sino una forma de la manipulación. El uso de los animales no es bueno o malo en sí. Es el tipo de ser humano que encarnan lo que se debe determinar en cada caso.

Pero como si no le bastara con expulsar la verdadera naturaleza de los animales y usar sólo su cuerpo impostor (tal como lo hizo con los niños y mujeres), la obsesión de Disney por la naturaleza, su nostalgia por seguir eximiendo un mundo que él siente profundamente perverso y culpable, lo lleva a exagerar esta tendencia aún más.

Todos los personajes ansían el retorno a la naturaleza. Algunos viven en el campo o en los bosques (Abuela Pata, ardillitas, lobitos, etc.), pero la mayoría pertenece a la vida urbana y desde allí sale en viajes incesantes hacia las islas, los desiertos, el mar, bosques, cielos, estratósfera, montañas, lagos, en todos los continentes (Asia, América, Africa, Oceanía y muy de vez en cuando algún sector no-urbanizado de Europa). Es cierto que una buena proporción de historietas transcurre en la ciudad o

en habitaciones cerradas: pero éstas enfatizan el carácter catastrófico y absurdo de la vida urbana. Hay cuentos dedicados al smog, a las congestiones de tráfico, a los ruidos intempestivos, a la dificultad de la vida social (muchas veces las peleas entre vecinos alcanzan ribetes muy cómicos), a la omnipresencia de la burocracia y de los agentes de la policía. En realidad, la urbe está concebida como un infierno, donde específicamente el hombre pierde el control de su propia situación. En un episodio tras otro, el personaje se enreda en los objetos. Por ejemplo, en D. 431, Donald se queda pegado, al llegar de hacer compras, en un patín. Va a iniciar una solitaria carrera demente por la ciudad, en la cual irá acumulando experiencias traumáticas de la vida contemporánea: un tarro de basura, las calles, los trabajos de obras públicas, los perros sueltos, el cartero, el parque público lleno de gente (donde, si se nos permite la interrupción, una madre reprime a su retoño: "No te muevas, hijito, para que no se asusten las palomas"), la reglamentación del tránsito, la policía, la obstrucción (el Café Airelibre ocupa toda una vereda y Donald, al volcar las mesas, se pregunta, preocupado, pero sin poder parar: "Me pregunto si volverán a admitirme en este café"), los choques automovilísticos, los negocios, los descargadores, el alcantarillado y el caos generalizado.

En otras ocasiones el hilo conductor que induce a recorrer la ciudad como una inmensa vitrina de desdichas son otros objetos-pulpos: caramelos (D. 185), un billete perdido (D. 393), una motocicleta descontrolada que monta Pillín (D. 439). En esta *sufrentura* (porque de aventura tiene sólo el ritmo y de desgracia todo lo demás), vuelve a acechar la leyenda de Frankenstein, el robot que se escapó de las manos de su inventor. Donde este carácter monstruoso alcanza sus rasgos más neurotizantes es en D. 165, en el cual Donald, para poder dormir de noche (el tráfico pesado pasa por su calle, "aceleran, frenan, tocan la bocina"), clausura la vía. Es multado por un policía: "Autorización escrita no tengo, pero el derecho a un sueño tranquilo me autoriza...", interrumpido por el agente: "¡Está equivocado!" Y comienzan su enloquecida búsqueda de permiso: del comando policial a la casa del jefe de policía, y de ahí a hablar con el señor alcalde, que sólo puede firmar "ordenanzas aprobadas por el

concejo comunal". (Notemos la rigidez jerárquica de este mundo burocrático donde todo está prohibido y aplazado). Donald debe elevar una solicitud a este concejo, firmado por todos los que habitan en su calle. Comienza su exploración por la jungla vecinal. Jamás encuentra a alguien que solidarice con él, que lo ayude, que entienda que es una lucha comunitaria por el silencio. Lo echan a pistoletazos, a patadas, a golpes; le hacen pagar un auto que roza (cincuenta dólares), debe ir a Miami a buscar una firma y, al desmayarse cuando sabe que acaba de partir su vecino de vuelta a Patolandia, recibe la dulce noticia del dueño del hotel: "Señor, tengo que comunicarle que por dormir sobre la alfombra la tarifa es de treinta dólares". Otro no firma nada antes de consultar al abogado (veinte dólares pagados por Donald). Un perro lo muerde mientras una viejuja simpática *firma*. Al *próximo es necesario comprarle anteojos* (trescientos dólares porque eligió unos de marco de oro puro) y al final debe perseguirlo hasta las cataratas donde realiza hazañas de acróbata. Se cae al agua y se le borra la tinta. Reconstruye la lista ("el reposo nocturno vale todos los contratiempos que he soportado"), para ser informado que el concejo se pronunciará en veinte años más. Desesperado, compra otra casa. Pero el episodio termina mal: el concejo decidió, en vista de sus dificultades, cambiar el tránsito de su vieja calle a la calle nueva. En la ciudad, mejor es no moverse, hay que conformarse porque si no, capaz que le vaya peor.

Retornaremos a este tipo de historietas posteriormente, cuando veamos, por ejemplo, la necesidad de no empeñarse contra el destino y las formas de la crítica social de Disney. Pero valía la pena recalcar la ciudad como pesadilla y degradación, porque esto motiva en parte el retorno a lo natural. La metrópoli, entonces, está pensada como una base de operaciones desde la cual hay que evadirse, un dormitorio mecanizado o una caja fuerte que *histeriza* a huir antes de que los desastres del universo tecnológico descontrolado absurdicen la existencia. Tal es así, que para que la Abuela Pata pueda dejar "la paz y tranquilidad del campo", debe pasar por las plagas de los mosquitos, ratones y abejas, un incendio, la destrucción de su jardín por una vaca invasora, fenómenos provocados artificialmente por el ganso Gus. Se

dirige, convencida, por unos días a la ciudad: "Me alegro de lo que ha pasado. Después de un día como éste, estoy segura de que soportaré todas las inconveniencias modernas de la ciudad".

El ciudadano podrá llegar al campo, siempre que abandone antes toda la maldición técnica: naufragan los barcos, caen los aviones, les roban el cohete. Hay que pasar por el purgatorio antes del paraíso: y si llega con un objeto contemporáneo, sólo causará problemas, complicará vengativamente al hombre que quiere descontaminarse. En "El Balde Infernal" (nótese la connotación religiosa), las vacaciones de Donald son destruidas por ese objeto. Por eso, cuando los cortapalos (D. 433) quieren variar el curso de la naturaleza, pidiéndole a Giro que les invente algo para detener la lluvia, la tecnología se muestra como deficiente: el pequeño claro de bosque donde no caen gotas se llena de multitudes, calcando la ciudad en miniatura, trayendo de nuevo las contradicciones al campo. "Yo creo que no hay que forzar a la naturaleza", dice uno. Otro responde: "A la larga no compensa".

Sería factible pararse en el umbral de una primera explicación superficial: se trata de un mero escapismo, la válvula de seguridad corriente en toda cultura masiva que exige un poco de reposo y ensoñación, imprescindibles para la salud mental y física. Es el paseo al parque del domingo y las añoranzas después del período de vacaciones. Como el niño vive un feriado perpetuo, no debería extrañar que los personajes que se le imponen también busquen la paz campestre.

Esta tesis tendería a ser exhaustiva si esos lugares hacia los cuales se aventuran nuestros héroes, estuvieran abandonados y deshabitados, en cuyo caso, la relación sería entre el hombre y la materia inorgánica, la naturaleza pura incontaminada. Al no haber nativos, se imposibilitaría cualquiera relación humana diferente de la que ya hemos analizado en el capítulo anterior. Pero no es el caso. Tomemos un índice: sobre la totalidad de cien revistas que constituían nuestro material de estudio, el 47% de las páginas estaba dedicado a historietas donde los protagonistas debían enfrentar seres de otros continentes o razas. Si se agregaran las historietas que juegan con la ficción extraterrestre, se superaría ampliamente el 50%. Esta muestra cubre todos los rin-

cones, tierras, mares e islas del globo. Ilustremos ante todo nuestra *América:* Inca-Blinca (¿Perú?) (TB. 104), Los Andes (Perú) (D. 457), Ecuador (D. 434), Azteclano, Azatlán y Ixtikl del Sur (Méjico, D. 432, 455, TB. 107), una isla de Méjico (D. 451), Brasil (F. 155), Altiplano chileno y boliviano (incluso se habla de Antofagasta) (TB. 106), Caribe (TB. 87). *América del Norte:* indios de EE. UU. (D. 430, TB 62), salvajes del Gran Cañón (D. 437), indios de Canadá (D. 379 y TR. 117), esquimales del Artico (TR. 110), indios de la antigua California (D. 357). *Africa:* Egipto (D. 422, donde se llama Esfingelandia, y TR. 109), algún rincón del continente negro (D. 431, D. 382, D. 364, F. 170, F. 106). *Oriente:* países árabes, uno con el extraño nombre de Aridia, uno denominado el archipiélago de Frigi-Frigi, los otros tres sin nombre (TR. 111 y 123, dos episodios, D. 453, F. 155), Lejanostán (D. 455, ¿Hong Kong?), Franistán, una mezcla rara de Afganistán y Tibet (TR. 117), Lejana Congolia (¿Mongolia?) (D. 433), Inestablestán (Vietnam o Camboya) (TR. 99). *Oceanía:* islas habitadas por salvajes (D. 376, F. 68, TR. 106, D. 377), islas deshabitadas (D. 439, D. 210, TB. 99, TR. 119), a las cuales cabría agregar la multitud de islas a donde llegan Mickey y Tribilín, pero que por carecer de interés eliminamos de la muestra.

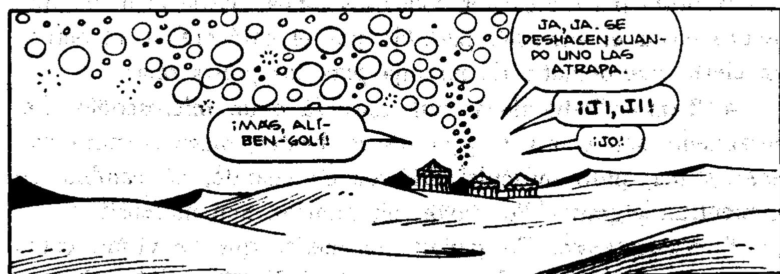
En estos mundos, lejanos de la metrópoli Patolandia, pistas de casual aterrizaje de las aventuras de nuestros héroes, ávidos de tesoros y deseosos de fracturar su aburrimiento cotidiano con una sana y pura entretención, esperan habitantes de características poco comunes.

Cualquiera de nuestros pijes se entusiasmaría aquí y diría que es como para llevarse estos salvajes a la casa.

Le haremos la introducción turística a este pije para que sepa exactamente lo que va a consumir, pues se trata sin duda de consumo. Va aquí el retrato-típico extraído del Manual "Cómo Viajar y Enriquecerse" de la gran familia norteamericana de *Selecciones del Reader's Digest.*

1. Identidad. Primitivos. Dos especies: una puramente bárbara (edad de piedra), generalmente Africa, Polinesia, algunos rincones perdidos de Brasil, Ecuador o EE. UU.; la otra, mucho más evolucionada pero en vías de extinción si no de degeneración,


PRONTO...
¡SON UNOS HOMBRECITOS MUY SIMPÁTICOS!
¡CUIDADO, CHICOS! NO SE PUEDE TOCAR UN PIGMEO. SE PONEN FURIOSOS.
¡SUS DIMINUTAS LANZAS PARECEN SER MUY FILUDAS!
TAL VEZ AL JEFE LE AGRADE VER NUESTRAS NAT-TACHAS.


¡MAS, ALÍ-BEN-GOLÍ!
JA, JA. SE DESHACEN CUANDO UNO LAS ATRAPA.
¡JI, JI!
¡JO!


¡ES VERDADERA MAGIA! MI GENTE RÍE COMO NIÑOS.
ES SÓLO UN SECRETO TRANSMITIDO DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN.


TE LO REVELARÉ SI ¡NOS DAS LA LIBERTAD.
¿LA LIBERTAD? ESO NO ES TODO LO QUE LES DARÉ.


¡YA-JUU!
TÚ SALVAR NUESTRAS VIDAS.
SEREMOS TUS SERVIDORES PARA SIEMPRE.
¿CÓMO? ¡REFLAUTAS! SON NATIVOS TAMBIÉN, PERO UN POCO MÁS CIVILIZADOS.

y que alguna vez cobijó una civilización antigua con muchos monumentos y comidas específicas. Sin embargo, ninguna de las dos especies ha incursionado en la era tecnológica.

2. RESIDENCIA. El primer grupo no tiene ciudades. A veces logra levantar cabañas. El segundo tiene ciudades, en ruinas o inservibles. Se sugiere llevar cámara fotográfica, porque todo, absolutamente todo, es folklórico y exótico.

3. RAZA. Todas menos la blanca. Es menester comprar Kodakchrom porque existen todos los tonos: desde el negro más oscuro hasta el amarillo, pasando por el café crema, el ocre y un cierto ligero matiz de naranja para los pieles rojas.

4. TALLA. Debe llevar una escalera o un microscopio. Generalmente son enormes, gigantescos, brutos, macizos, pura materia prima, puro músculo. De vez en cuando, en cambio, se encuentran pigmeos. Por favor, no pisarlos. Son inofensivos.

5. VESTIMENTA. En pañales, a menos que se vistan como su más lejano antepasado de sangre real. Nuestro amigo Disney, que hablaba del "Desierto Viviente", sin duda que aquí habría acuñado la feliz frase: Museo Viviente.

6. COSTUMBRES SEXUALES. Por extraño azar, en estas tierras sólo hay hombres. No se pudo hallar rastro de mujer. Aun en Polinesia, el famoso baile tamuré es desempeñado por el sexo fuerte. No se entiende todavía muy bien cómo se reproducen estos salvajes. Sin embargo, en nuestra próxima edición, les informaremos, ya que el Fondo Monetario Internacional está financiando una investigación sobre la explosión demográfica y quieren saber cuál es la tan eficaz fórmula contraceptiva. En Franestán se localizó una princesa cuya cara no se ha podido ver, porque los hombres no pueden acercarse a ella.

7. CUALIDADES MORALES. Son como niños. Afables, despreocupados, ingenuos, alegres, confiados, felices. Les dan pataletas de rabia cuando son contrariados. Pero es muy fácil aplacarlos y hasta diríase engañarlos. El turista cauto llevará algunas baratijas y seguramente podrá traer más de alguna joya nativa. Extraordinariamente receptivos: aceptan cualquier dádiva, sean artefactos traídos desde la civilización, sea dinero o, en último término, reciben sus propios tesoros, siempre que sea bajo la forma de un regalo. Son desinteresados y además generosos. Los

misioneros que están hastiados de los delincuentes juveniles, podrán solazarse con estos cristianos primitivos nunca evangelizados. Y sin embargo son capaces de entregarlo todo. TODO, TODO. Así, son una fuente permanente de riquezas y tesoros que a ellos para nada les sirven. Son supersticiosos e imaginativos. Por sobre todo, podríamos calificarlos, sin ponernos eruditos, como el típico *buen salvaje* de que hablan Cristóbal Colón, Jean-Jacques Rousseau, Marco Polo, Richard Nixon, William Shakespeare y la Reina Victoria.

8. ENTRETENCIONES. Este primitivo canta, baila, y a veces, por divertirse, hace revoluciones. Tiende a utilizar cualquier artefacto que usted lleve como un juguete (teléfonos, pelucas, cañones).

9. IDIOMA. No necesita intérprete o diccionario bilingüe. Casi todos hablan patolandés fluidamente. Pero no se preocupe: si usted tiene un hijito, puede entenderse con los demás sin dificultad, puesto que hablan el mismo lenguaje que niños de muy corta edad, con preferencia por las guturales.

10. BASE ECONÓMICA. Economía de subsistencia. Pastoreo, pesca, recolección de frutas. A veces, vendedores. En una que otra ocasión fabrican objetos turísticos: no los compre; puede conseguir eso mismo, y más, gratis, mediante algún truco. Demuestran un extraordinario apego a la tierra, lo que les hace más naturales aún. Hay abundancia. No necesitan producir. Son consumidores modelos. Tal vez su felicidad se deba a que no trabajan.

11. ESTRUCTURA POLÍTICA. El turista se va a encontrar muy a gusto, ya que los paleolíticos viven una democracia natural. Todos son iguales, menos el rey que es más igual que los demás. Esto significa que son innecesarias las libertades cívicas: el poder ejecutivo, legislativo y judicial se entrecruzan. Tampoco es necesario votar o expresarse por medio de la prensa. Comparten todo, como en un club Disneylandia, si se nos concede la comparación: y en realidad el rey no tiene autoridad ni derechos, fuera de su título, tal como un general de un club Disneylandia, si se nos concede otra comparación. Es lo que los diferencia del segundo grupo, de las culturas antiguas degeneradas, donde el rey tiene poder ilimitado, pero también debe vivir un constante derroca-

miento. Sin embargo, padecen de una afección un tanto curiosa: siempre desean restaurar a su rey.

12. Religión. No tienen, porque habitan un *paraíso perdido*, un verdadero jardín del Edén antes de la expulsión de Adán.

13. Emblema nacional. El molusco, de la familia de los invertebrados.

14. Color nacional. El blanco inmaculado.

15. Animal nacional. La oveja, siempre que no sea descarriada o negra.

16. Virtudes mágicas. Este acápite es acaso el más importante y el más difícil de explicar para quien no ha padecido la gloriosa experiencia, pero es la base del buen salvaje y la razón por la cual se le frecuenta tan asiduamente. Se explica también por qué se ha preferido dejarlo en un estado relativamente atrasado y sin las contradicciones de la sociedad contemporánea. Al estar en tan estrecha comunión con la naturaleza física, ésta le presta sus cualidades morales, su bondad, y el salvaje se convierte en esencia ética que irradia pureza. Sin saberlo, constituye una fuente de permanente santidad, siempre renovable y renovada. Tal como existen reservas de indios y de bosques, no debe extrañarnos que haya también reservas de moralidad y de inocencia. Sin alterar el mundo tecnológico, ellos lograrán, por quién sabe qué recónditas rutas, salvar la humanidad. Son la redención.

17. Ritos fúnebres. Nunca mueren.

(Copyright readers, 1971 (?), prohibida la reproducción sin indicar la fuente).

A cualquier lector perspicaz le debe haber llamado la atención las semejanzas y paralelismos entre estos buenos salvajes y esos otros salvajes que se denominan niños.

¿Es que por fin —y es legítimo que se haga la pregunta— se ha encontrado al verdadero niño dentro de las revistas de Disney, el inocente y subdesarrollado bárbaro? ¿Acaso en las vastas islas y altiplanos de los incultos, no se darían la mano el pueblo ignorante a causa de su condición social y el niño igualmente igno-

rante a causa de su edad? ¿No comparten acaso magia, inocencia, ingenuidad, este fondo natural de una humanidad perdida, castigada, generosa? ¿No se hallan los dos igualmente indefensos frente a la fuerza y al subterfugio de los adultos?

La representación que este tipo de revista infantil, elaborada por y para el padre en su juego narcisista, hace del niño-lector, concuerda con la imagen que construye de este sector adulto marginado e inferior Si así fuera, este buen salvaje resultaría el único niño que no tiene agregado como una sombra simultánea los valores paternos: al carecer de inteligencia, astucia, conocimiento enciclopédico, capacidad de maniobra, disciplina, saber tecnológico, todas cualidades que evidencian los pequeños de la ciudad (y también las ardillas, el lobito, Bongo, habitantes de los bosques metropolitanos de Patolandia), el nativo carga con las características de la niñez, tal como ha sido concebida por la revista, sin tener las llaves y puertas y escaleras que conducen a la entrada del mundo adulto.

Aquí parece ponerse pesada la pista. Confuso el ambiente. En este baile de disfraces, ya es posible tener la impresión de que no se sabe quién es niño, quién es adulto, quién es quién.

Si se acepta que el auténtico niño es el salvaje, entonces ¿qué representa el chicuelo de Patolandia? ¿Hay diferencias entre ellos? ¿Hay semejanzas?

Los niños de la ciudad son niños sólo en apariencia. Tienen de niños la forma física y la estatura, la constante posición dependiente inicial, la supuesta buena fe, las actividades escolares y a veces los juguetes. Pero, según se ha visto, representan la fuerza que juzga y rectifica cada desliz de sus mayores con los argumentos, racionalidad, perspectiva y preocupada madurez de los mismos adultos. En 42 episodios de Donald y sus sobrinos, éstos tienen razón en 38. En cambio, sólo en 4 (ej. Burladores burlados), los pequeños son los que han transgredido las leyes del comportamiento adulto y son verdaderamente castigados por haber adoptado la conducta de los niños. El lobito feroz (30 episodios) no admite variación ya que su padre es negro, feo, grande y malo: siempre vence el niño que alecciona a su padre que ha descendido por la inocente pendiente de la flojera y el delito. La aparición de esta figura paterna física, ra-

tifica una vez más nuestra tesis: el único padre de esta literatura es el vagabundo, cuyo poder, al no estar legitimado por los valores adultos, será siempre burlado. Sugestivamente, el nombre del padre (alimenticio) de Pillín es Vagabundo (Tramp), y es criado por una jauría de tíos, entre los cuales se confunde su propio padre. El verdadero padre de Pillín es el amo humano, es el dueño. Las ardillitas burlan las torpezas y deshonestidades de todos los adultos (Donald, Lobo Feroz, el oso Quijada, el hermano zorro y el hermano asno, etc.) en 18 de las 20 aventuras. En las otras dos, al comportarse traviesamente, reciben palizas. Gus y Jacques, Bongo, Peter Pan: 100 por ciento de razón. Tribilín es fuente eterna y culminante de lecciones adultas en bocas infantiles: él nunca tiene razón, porque carece de la madurez intelectual del adulto. Y es en el ratón Mickey, el primer personaje de Disney, donde mejor se concilian los rasgos maduros e infantiles. Este perfecto adulto en modelo reducido, este niño detectivesco, este paladín de la ley y la simpatía, ordenado en sus juicios y desordenado en sus costumbres (recordemos a Pepe Grillo, el torpe guardián de la conciencia de Pinocchio), ejemplifica la síntesis y simbiosis que Disney quería transmitir inconscientemente, y que después, al poblar su mundo, fue escindiéndose y dando lugar, al dividirse, a la rotatoria sustitutiva [5].

Esta estructura no la inventó Disney: tiene su raíz en los cuentos y leyendas llamados populares, y más de un investigador de motivos folklóricos ha descubierto esta simetría central entre padre y niño dentro de la acción cíclica de las narraciones. El chiquitito de la familia, por ejemplo, o el pequeño hechicero o leñador, está sujeto a la autoridad paterna, pero dispone de un poder de desquite y regulación, que se vincula invariablemente a su capacidad de *generar ideas*, es decir, su astucia. Véase Perrault, Andersen, Grimm [6].

[5] Esto se repite en las películas Disney con actores juveniles. Por ejemplo las de Hayley Mills.

[6] Para una visión que escapa al formalismo de los análisis estructurales de Vladimir Propp (*Morphologie du conte*, Seuil, Paris, 1970), véase entre otras las investigaciones de Marc Soriano, *Les Contes de Perrault; culture savante et traditions populaires*, Editions Gallimard, Paris, 1968; "Table ronde sur les contes de Perrault", *Annales*, mayo-junio, 1970.

Ahora podemos entender la ahogante presencia de los salvajes dentro de este mundo. Ellos vienen a reemplazar el hueco que dejan los pequeños *niñomorfos* (forma de niños) urbanos que a su vez sustituyen constantemente a los *adultomorfos* (forma de adultos).

Hay dos tipos de niños. Mientras los metropolitanos son inteligentes, calculadores, cargados de mañas y estratagemas, superiores (cowboys); los periféricos son cándidos, tontos, irracionales, desorganizados y fáciles de engañar (indios). Los primeros son espíritu y se mueven en la esfera de las ideas brillantes; los segundos son cuerpo, materialidad, peso. Unos representan el futuro, los otros el pasado.

Por eso, los chicos urbanos están en constante movimiento, derrocando al grande cada vez que éste revierte al infantilismo. El reemplazo es lícito y hasta necesario, porque de esta manera no hay cambio. Todo sigue igual. No importa que unos tengan la razón y otros se equivoquen, siempre que la regla se mantenga inalterable. Esto sólo puede ocurrir en el territorio céntrico de Patolandia.

La unidad férrea de estos niños y adultos metropolitanos en torno a los ideales de la civilización, la madurez y la habilidad técnica cada vez que se enfrentan al mundo natural, es la prueba de la preeminencia de estos valores adultos dentro de Patolandia. Los salvajes-niños, no pueden criticar, ni por lo tanto sustituir, al bloque monolítico de afuerinos de la ciudad. Sólo pueden recibir sus liberalidades y entregarles sus riquezas. Los prehombres deben permanecer en sus islas, en el estado eterno de la infancia pura, niño que no es pretexto para una proyección del mundo adulto. El buen natural constituye el sustrato indiferenciado, perpetuo, el principio y fin de los tiempos, el paraíso original y el cielo último, la fuente de bondad, paciencia, alegría e inocencia. Garantiza que siempre habrá niños, que los sobrinos podrán crecer, pero que el nacimiento y la regeneración, sin que haya intervenido un agente sexual, continuará. Justamente los niños de la metrópoli, al asimilar valores "superiores", pierden automáticamente varias de las cualidades que los adultos buscan y adoran en el niño. Desde ya, la inteligencia y la astucia cuestionan la imagen tradicional del niño con-

fiado e inmune, que purifica y perfuma sus pesadillas transformándolas en sueños. Los trucos de los pequeños, aunque estén despachados como travesuras, empañan la imagen de perfección originaria, imposibilitan un mundo (y por ende una salvación) más allá del pecado sexual y el dinero. Si bien el padre quiere que el niño sea igual a él, que sea su reflejo, hecho a imagen y semejanza suya, prolongarse eternamente a través de un hijo que nunca lo contradiga, que asegure su inmortalidad (tal como Disney lo trata de mono-polizar a través de sus monos), el padre también desea que haya seres que respondan siempre a su imagen de la niñez transparente y totalmente sumisa, inmóviles, congelados en la fotografía del living. El adulto quiere un niño que sea adulto en su futuro, pero que nunca deje de ser dependiente, que nunca abandone el pasado.

Así, al niño lector se le abren dos alternativas, dos proyectos de infancia en qué modelar su comportamiento: puede elegir imitar a los sobrinos y otros pequeños y astutos, elegir las artimañas, y por lo tanto vencer adultamente, ganar la competencia, salir primeros, obtener recompensas, escalar; o bien, puede seguir al niño buen-salvaje, que jamás se mueve ni gana nada. El único camino para emerger de la puerilidad es el camino que el adulto ha trazado disfrazándolo de inocencia y de naturalidad. Es un camino normal, m'hijo.

Esta escisión no obedece a razones místicas o metafísicas. Los anhelos de la pureza no surgen de la necesidad de una salvación que pudiéramos denominar religiosa. Es como si el padre no quisiera continuar dominando su propia carne, su propia ramificación. Al sentir que su hijo es él mismo, él se percibe a la vez como dominante y dominado, traslación de su perpetua represión interna. Tratando de alejarse de este círculo infernal, huyendo de sí mismo, busca otro ser al cual dominar y con el cual puede haber una polarización no-culpable y una definición nítida de quién es el dominado y quién el dominante. Su heredero puede tranquilamente crecer, adoptar sus valores y seguir reprimiendo al otro, que nunca varía ni protesta. Para escapar del conflicto sado-masoquista con su propio hijo y con su propio ser, busca una relación únicamente sádica con ese otro ser inerme, ingenuo, que es el buen salvaje. El lega a su hijo un

mundo satisfactoriamente inmutable: sus propios valores y sus buenos salvajes que los aceptarán sin chistar.

Pero parecería que los autores mismos fuéramos víctimas de esta circularidad: nos paseamos adentro de la estructura familiar y no hemos asomado afuera todavía.

Detrás de esta relación padre buen-salvaje ¿no se esconderá otra?

III. DEL BUEN SALVAJE AL SUBDESARROLLADO

"*Donald* (hablando con el médico brujo en Africa): Veo que son una nación moderna. ¿Tienen teléfonos?
Médico-Brujo: ¿Si tenemos teléfonos?... De todos los colores y formas... El único problema es que uno solo está conectado: en línea directa con el banco de crédito mundial".

(*Tío Rico*, Nº 106).

¿Dónde está Aztecland? ¿Dónde está Inca-Blinca? ¿Dónde está Inestablestán?

Es indudable que Aztecland es Méjico: todos los prototipos del "ser" mejicano de tarjeta postal se guarecen aquí. Burros, siestas, volcanes, cactus, sombreros enormes, ponchos, serenatas, machismo, indios de viejas civilizaciones. No importa que el nombre sea otro, porque reconocemos y fijamos al país de acuerdo con esta tipicidad grotesca. El cambio de nombre, petrificando el embrión arquetípico, aprovechando todos los prejuicios superficiales y estereotipos acerca del país, permite *Disneylandizarlo* sin trabas. Es Méjico para todos los efectos de reconocimiento y lejanía marginal; no es Méjico para todas las contradicciones reales y conflictos verdaderos de ese país americano.

Walt tomó tierras vírgenes en EE. UU. y construyó sus palacios de Disneylandia, el reino embrujado. Cuando mira el resto del Globo, trata de encuadrarlo en la misma perspectiva, como si fuera una tierra previamente colonizada, cuyos habitantes fantasmales deben conformarse a las nociones de Disney acerca de su ser. Utiliza cada país del mundo para que cumpla una función modelo dentro de este proceso de invasión por la naturaleza-disney. Incluso si algún país extranjero se atreve a esbozar un conflicto con EE. UU., como el de Vietnam o el del Caribe, de inmediato estas naciones quedan registradas como propiedad

de estas historietas y sus luchas revolucionarías terminan por ser banalizadas. Mientras los marines pasan a los revolucionarios por las armas, Disney los pasa por sus revistas. Son dos formas del asesinato: por la sangre y por la inocencia.

Disney tampoco inventó a los habitantes de estas tierras; sólo les impuso un molde propio de lo que debían ser, actores en su *hit-parade,* calcomanías y títeres en sus palacios de fantasía, buenos e inofensivos salvajes hasta la eternidad.

Para Disney, entonces, los pueblos subdesarrollados son como niños, deben ser tratados como tales, y si no aceptan esta definición de su ser, hay que bajarles los pantalones y darles una buena zurra. ¡Para que aprendan! Cuando *se dice* algo acerca del niño-buen-salvaje en estas revistas, el objeto en que en realidad se está *pensando* es el pueblo marginal. La relación de hegemonía que hemos establecido entre los niños-adultos que vienen con su civilización y sus técnicas, y los niños-buenos-salvajes que aceptan esta autoridad extranjera y entregan sus riquezas, queda revelada como la réplica matemática de la relación entre la metrópoli y el satélite, entre el imperio y su colonia, entre los dueños y sus esclavos. Tal es así que los metropolitanos no sólo buscan tesoros, sino que venden a los nativos *revistas* (como éstas de Disneylandia) para que aprendan el rol que la prensa urbana dominante desea que ellos cumplan. Bajo el sugerente título "Más vale maña que fuerza", Donald parte a un atolón del Pacífico para tratar de sobrevivir un mes, y vuelve cargado de dólares, convertido en héroe comercial moderno. El empresario puede más que el misionero o el ejército. El mundo de la revista Disneylandia se autopublicita, haciendo que se compre y se venda entusiastamente dentro de sus mismas páginas.

Basta de discurrir. Ejemplos y pruebas.

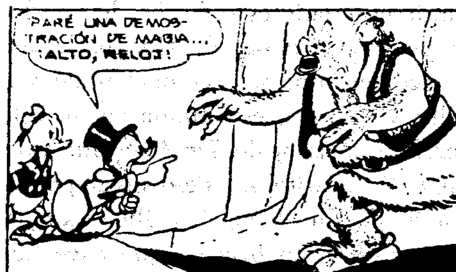
Entre todos los niños-buenos-salvajes, ninguno llega más lejos en su exageración de los rasgos infantiles que Gu, el abominable hombre de las nieves (TR. Nº 113): descerebrado, oligofrénico, de tipo mongólico (y vive en Tibet, miren que casualidad, entre seres de raza amarilla), se lo trata como a un niño. Es un "abominable dueño de casa" (tiene la cueva desordenada), desparrama los utensilios baratos y desperdicios. "¡Qué mal

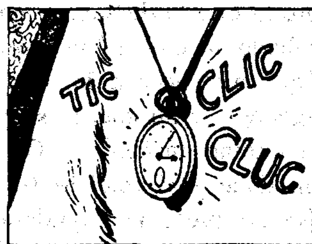
gusto!" "sombreros que él no puede usar", y habla balbucientemente con desarticulados sonidos de guagua: "Gu". Sin embargo, lo que lo distingue como descriteriado es el hecho de que ha robado la corona de oro y piedras preciosas de Genghis Khan (que pertenece a Tío Rico mediante operaciones ocultas de sus agentes) y no conoce su valía. La corona está tirada en un rincón como un balde, y Gu prefiere el reloj de Tío Rico que vale un dólar ("el reloj es su *juguete* favorito"). Pero no importa: "su estupidez nos ayudará a huir". En efecto, Tío Rico cambia mágicamente el artefacto barato de la civilización que hace tic-tac por la corona. Hay obstáculos hasta que el niño (inocente-animal-monstruo-subdesarrollado) entiende que sólo se quieren llevar algo que a él para nada le sirve y que en cambio se le entregará un pedazo fantástico de progreso inexplicable (un reloj) que sí le sirve para jugar. Lo que se extrae es un tesoro, oro, materia prima. El que lo entrega es significativamente un subdesarrollado mental y superdesarrollado físico. El gigantismo material de Gu, y de todos los demás salvajes marginales, es el síntoma de su fuerza corporal sólo apta para trabajar físicamente en la naturaleza pura [7].

Esto traduce las relaciones de trueque que los primeros conquistadores y colonizadores (en Africa, Asia, América y Oceanía) tuvieron con los indígenas: se intercambia una baratija producto de la superioridad técnica (europea o norteamericana) y se lleva el oro (las especies, el marfil, el té, etc.). Se le quita algo en que ni se había fijado como elemento de uso o de intercambio. Este es un caso extremo y casi anecdótico. Los casos más corrientes en otra literatura infantil, pan de cada día, dejan al abominable en su condición de animal y por lo tanto incapaz de entrar en una economía de ninguna clase (Tintin en el Tibet).

Sin embargo esta víctima de la regresión infantil señala el límite de un clisé del buen salvaje. Más allá de él está el feto-salvaje, que por razones de recato sexual Disney no mostrará.

[7] Para el tema del gigantismo del cuerpo con amenaza sexual, véase de Eldridge Cleaver, *Soul on Ice*, 1968.


PARÉ UNA DEMOSTRACIÓN DE MAGIA... ¡ALTO, RELOJ!


TIC
CLIC
CLUC


ACERTASTE MEDIO A MEDIO.
¡CORRÍ EL RIESGO!


AHORA, COMO POSEEDOR DE PODERES MÁGICOS, TENDRÉ A ESTE ESTÚPIDO ABOMINABLE COMIENDO EN MI MANO.


VEO QUE SON UNA NACIÓN MODERNA. ¿TIENEN TELÉFONOS?
¿SI TENEMOS TELÉFONOS?


DE TODOS LOS COLORES Y FORMAS.


EL ÚNICO PROBLEMA ES QUE UNO SOLO ESTÁ CONECTADO EN LÍNEA DIRECTA CON EL BANCO DE CRÉDITO MUNDIAL.


¿ALÓ? ¿CON EL BANCO DE CRÉDITO MUNDIAL? ¿PUEDE COMUNICARME CON PATOLANDIA, NÚMERO TRES NUEVE SIETE CERO?
6


LOS FELICES AZTECAS NADAN A LIBERAR A NUESTROS AMIGOS...


¡EN NAVIDAD VOLVEREMOS A CARGARLE EL BARCO CON MATERIA AMARILLA!
¡OH, FELIZ NAVIDAD!


EN NOMBRE DE TODA LA ALDEA, TE DOY NUESTRA BIENVENIDA.


¡VENGAN! MI CASA ES VUESTRA.
¡OJALÁ! TODO ESTO PERTENECE A RICO McPATO.


"A LOS INDIOS ES ENCANTO LA NUEVA MEZCLA..."
AHORA OLER BIEN. COMPRARTE TODO EL TÓNICO QUE TIENES.


PERO DE PRONTO...
¡HOLA, AMIGOS! ¡LLEGA LA "RESBALADILLA", PARA TODAS LAS CHIQUILLAS, QUE LES DA COSQUILLAS EN LAS CHASQUILLAS!
BIEN VENIDO A LA ALDEA ZUMPA
CENTRO MUNDANO DEL MATO GROSSO
¡ESE PAPAGALLO!
¡VIVA LA "RESBALADILLA"!

Por si el lector pensara que estamos hilando muy fino al establecer un paralelo entre un hombre que se lleva el oro y otro que lo regala por una baratija mecánica, entre el imperialismo extractor y el país monoproductor de materias primas, entre dominados y dominantes representativos, colocamos ahora un ejemplo más explícito de la estrategia de Disney con respecto a los países que él caricaturiza como atrasados, pero sin revelar la causa de su atraso.

Algunos diálogos sustraídos de la misma historieta que nos sirvió de encabezamiento de este capítulo. Donald ha caído en un país de la selva africana. Ahí un médico brujo (con anteojos encima de su gigantesca máscara primitiva) lo cura. La versión que se entrega de la independización de los africanos es vergonzante. "Es la nueva nación de Cuco Roco, aviador. Esta es nuestra capital". *Se ven tres rucas de paja y un conjunto ambulante de parvas de heno.* Cuando Donald pregunta por este extraño fenómeno, el brujo le explica: "¡Son pelucas!" "Es la novedad que trajo nuestro embajador de las Naciones Unidas". Cuando el chancho que persigue a Donald aterriza y necesita que saquen las pelucas para ver dónde está su pato-adversario, el siguiente diálogo:

"*Chancho*: Escuchen. ¡Les pagaré un buen precio por sus pelucas! ¡Véndanme todas las que tengan!

Un nativo: ¡Yippi! Un comerciante rico nos compra las pelucas.

Otro nativo: Me pagó seis estampillas por la mía.

Aún otro (alborozado): A mí me pasó dos fichas para el subterráneo de Chicago".

Cuando el chancho escapa: "Arrojaré unas cuantas monedas para que los nativos no se acerquen al remolino". Y se agachan felices e invertebrados a recoger el dinero. Tal es así que cuando los "chicos malos" se maquillan de nativos polinésicos, para engañar a Donald, no tienen otro modelo de conducta: "Tú salvar nuestras vidas". "Seremos tus servidores para siempre". Y mientras se postran, Donald comenta: "Son nativos también. Pero un poco más civilizados".

Otro ejemplo (número especial D. 423). Donald parte a la "Lejana Congolia" porque allá el negocio de Tío Rico no ha ven-

dido nada. La razón: "El rey ordenó a sus súbditos no hacer regalos de navidad este año. Desea que todo el pueblo le entregue a él su dinero". Comentario de Donald: "¡Egoísta!". Y manos a la acción. Donald es convertido en rey, al ser tomado como un gran mago que vuela por los aires. Es destronado el antiguo ("No es hombre sabio como tú. No nos permite comprar regalos"). Donald acepta (con la intención de partir apenas la tienda quede vacía): "Mi primera orden como rey es... ¡compren regalos para sus familias y no entreguen un centavo a su rey!". Pero, al terminar las ventas, Donald devuelve la corona al rey. Este deseaba el dinero para irse del país y comer lo que se le antojara, en vista de que los congolianos exigen que su rey sólo coma cabezas de pescado. El rey: "Si tuviera otra oportunidad, gobernaría bien. Y de algún modo me las arreglaría para no comer ese guiso espantoso".

Donald (al pueblo): "Y les aseguro que dejo el trono en buenas manos. Su antiguo rey es un buen rey... y más sabio que antes". (El pueblo: "¡Hurra! ¡Viva!").

El rey aprende que debe aliarse con los extranjeros si quiere conservar su poder, que él ni siquiera puede demandar impuestos a su pueblo, porque éstos deben ser entregados íntegros al exterior a través del Agente de Mc Pato. El dinero vuelve a Patolandia. Además, los afuerinos solucionan el problema del aburrimiento del rey en sus tierras, de su sentimiento de marginación y deseo de viajar hacia la metrópoli, mediante la importación masiva de lo suntuario: "Y no te aflijas por esa comida", dice Donald. "Yo te mandaré unas salsas que cambiarán de gusto aún a las cabezas de pescado". El rey zapatea de felicidad.

El mismo esquema se repite hasta la saciedad. Mc Pato cambia puertas de acero inoxidable por puertas de oro puro a los indios del Canadá (TR. 117). Boty y Donald atrapados por los aridianos (árabes) (D. 453), empiezan a soplar y producir pompas de jabón, que los nativos desean más que cualquier otra cosa. "Ja, ja. Se deshacen cuando uno las atrapa. Ji, ji". Y dice Alí-Ben-Golí, el jefe: "Es verdadera magia. Mi gente ríe como niños". Ellos no entienden cómo se hace. "Es sólo un secreto transmitido de generación en generación", dice Boty: "Te lo revelaré si nos das la libertad". (La civilización se presenta co-

mo algo incomprensible que debe ser administrado por los hombres extranjeros). El jefe (con extrañeza): "¿La libertad? Eso no es todo lo que os daré. Oro. Joyas. Mi tesoro es de ustedes, si me revelan el secreto". Los árabes consienten en su propia enajenación. "Joyas tenemos, pero de nada sirven. No hacen reír como las pompas mágicas". Mientras Donald se ríe de él, con una mueca, "pobre ingenuo", Boty entrega el jabón Flop-flop: "Tienes razón amigo. Cuando desees un poco de alegría, echa un poco de polvos mágicos y recita las palabras mágicas". La historieta termina con la conclusión de que no es necesario *excavar* las pirámides (o la tierra) personalmente: "Para qué necesitamos una pirámide, teniendo a Alí-Ben-Golí".

Esta situación tiene a los nativos cada vez más eufóricos. Cada objeto de que se libran les aumenta la felicidad y cada artefacto que reciben como magia desprovista de origen maquinario los llena de regocijo.

Ninguno de nuestros más enconados adversarios puede justificar este trato desequilibrado; ¿o acaso alguien piensa que un puñado de joyas es igual a una cajita de jabón o una corona de oro igual que un reloj? Seguramente se objetará que estos trueques obedecen a la fantasía, pero es desafortunado que estas leyes de la imaginación favorezcan unilateralmente a los personajes que vienen de afuera y a los que escriben y editan estas revistas.

Pero por qué nunca llama la atención este flagrante despojo, o en otros términos, ¿cómo es posible que esta desigualdad aparezca como una igualdad? Es decir, ¿por qué el saqueo imperialista, para llamarlo por su nombre, y por qué la sumisión colonial, no aparecen en su carácter de tales?

"Joyas tenemos, pero de nada sirven".

Ahí están en sus tiendas de desierto, en sus cavernas, en sus ciudades otrora florecientes, en sus islas aisladas, en sus fortalezas prohibidas, y *nunca podrán salir de ahí.* Cuajados en su tiempo histórico pretérito, definidas sus necesidades en función de este pasado, estos subdesarrollados no tienen derecho a construir un futuro. Sus coronas, sus materias primas, su petróleo, su energía, sus elefantes de jade, su fruta, pero especialmente su oro, jamás podrán ser utilizados. Por lo tanto, el progreso, que

viene desde afuera con sus múltiples objetos, es un juguete. Nunca perforará la defensa cristalizada del buen-salvaje, al cual se le prohíbe civilizarse. Nunca podrá entrar en el club de los actores de la producción, porque ni siquiera entiende que esos objetos han sido producidos. Los ve como elementos mágicos, surgidos desde el cerebro de los extranjeros, de su verbo, de sus palabras mágicas.

No habiendo otorgado a los buenos salvajes el privilegio del futuro y del crecimiento, todo saqueo no aparece como tal, ya que extirpa lo que es superfluo, lo prescindible, una nonada. El despojo capitalista irrefrenable se escenifica con sonrisas y coquetería. Pobres nativos. Qué ingenuos son. Pero si ellos no usan su oro, es mejor llevárselo. En otra parte servirá de algo.

Mc Pato (TR. 48) toma posesión de la luna de veinticuatro quilates donde "el oro es tan puro que se puede moldear como si fuera mantequilla". Pero aparece el dueño legítimo, Mukale, un venusiano que posee el título de la propiedad, y que está dispuesto a vendérselo a Tío Rico por un puñado de tierra. "Oh, ¡es la mayor ganga que he oído en mi vida!", exclama el avaro, y se lo da. Pero Mukale es un "buen natural" y con un "convertidor mágico" transforma la tierra en un planeta, con continentes, océanos, árboles, un universo natural: "He vivido demasiado pobremente aquí rodeado sólo de átomos de oro". Exiliado de su naturaleza inocente, deseando un poco de lluvia y volcanes, Mukale reniega del oro con tal de poder volver a la tierra originaria y conformarse con los medios de subsistencia mínimos: ("¡Alfalfa! Me siento renacer"). "Ahora tengo un mundo propio, con alimentos y bebidas". No sólo que Tío Rico no le roba el oro, sino que, por el contrario, le hace el favor de extractarle todo ese metal corrompido y facilitar el retorno a la inocencia primitiva. "El consiguió lo que él quería y yo esta fabulosa luna. Ochocientos kilómetros de espesor de puro oro. Pero a pesar de eso, creo que él sacó la mejor parte". Al pobre se le deja entregado a la celebración feliz de la vida simple. Es el viejo aforismo: los pobres no tienen preocupaciones, la riqueza trae problemas. Hay que saquear a los pobres, a los subdesarrollados, sin sentimiento de culpa.

La conquista ha sido purgada. Es inofensiva la presencia de los forasteros: ellos construyen el futuro en base de una sociedad que jamás podrá o querrá salir del pasado.

Pero hay una segunda manera de infantilizar y exonerar su actitud ladrona. El imperialismo se permite presentarse a sí mismo como vestal de la liberación de los pueblos oprimidos y el juez imparcial de sus intereses.

Lo único que no se le puede quitar al buen-salvaje es su subsistencia, y esto, porque destruiría su economía natural, forzándolo a perder el paraíso y crear una economía de producción.

Donald (F. 165) viaja al "Altiplano del Abandono" para buscar un chivo de plata. Pero este animal metálico sirve para salvar a un pueblo primitivo de la muerte por hambre (palabra prohibida). Dice el jefe: "El único para llegar a la llanura exterior es este estrecho sendero. Sólo ustedes y las ovejas tienen el coraje de atravesarlo. Nuestro pueblo ha sufrido siempre de vértigos. Jamás uno de nosotros tendrá el valor de aventurarse a salir con el rebaño. Nos habríamos muerto de inanición en nuestro pañuelo de tierra si un bondadoso hombre blanco no hubiera llegado a nosotros en ese misterioso pájaro (*Nota: es un avión*) que ustedes ven allá... Construyó un chivo blanco con metal de nuestra mina". Donald y sus sobrinos de inmediato devuelven el chivo a los introvertidos.



Pero entran en escena personajes que todavía no habíamos encontrado: los villanos. Es un hombre rico y su hijo que desean el chivo, aunque ese pueblo se muera de hambre, olvidando, incluso la caridad como actitud obligada. "Firmó un contrato y tiene que entregarme la mercadería". Este malo es vencido y

los patos se muestran desinteresados y amigos de los nativos. Se concluye: Lo que ellos se lleven, por definición, no es indispensable para el ciclo vital de los buenos-salvajes. Ellos sabrán —hay que tener confianza en estos hombres tal como en el otro que vino antes— distinguir lo esencial de lo superfluo. La oposición buenos-malos crea la alianza de los nativos y extranjeros buenos contra los extranjeros malos. El maniqueísmo moral sirve para repartir la soberanía foránea en su lado autoritarista y paternalista. Garrote y Caritas. Los extranjeros buenos, al cobijarse bajo el manto ético, se ganan el derecho a decidir, y a ser creídos, acerca de la distribución de la riqueza de ese país. Los villanos, burdos, groseros, repulsivos, directamente ladrones, están ahí con el exclusivo propósito de transformar a los patos en defensores de la justicia, de la ley, del alimento para los pobres y, por lo tanto, de limpiar cualquier otra acción futura. Defendiendo lo único que sí les puede servir a los buenos salvajes (su alimentación), y que provocaría su muerte o rebelión, destruyendo de esta manera la imagen infantil con la violencia, los metropolitanos logran convertirse en los portavoces de estos pueblos sumergidos y sin habla.

Esta división ética de los dominadores, los explícitos y los solapados, se repite incesantemente. Mickey y su compañía (TB. 62) buscan una mina de plata y desenmascaran a dos estafadores que aterrorizaban a los indios. Esta característica habitual de los nativos —pánico pavoroso e irracional frente a cualquier hecho que desconcierta su ciclo natural— enfatiza su cobardía (tal vez como los niños temen la oscuridad) y la necesidad de algún ser superior que venga a rescatarlos y a restaurar el sol. Los dos malvados vendían "los adornos" (de los indios) a los turistas haciendo grandes ganancias, "disfrazados de conquistadores españoles", que ya habían robado el mineral indígena. "Lo siento, Minnie", dice Mickey "pero los indios habían descubierto la mina antes". Ella se alegra de todas maneras: "Ahora estarán libres de salir del barranco y vender sus propias joyas". Como recompensa, se los entroniza dentro de la tribu: Minnie, princesa; Mickey y Tribilín, guerreros; Pluto, una pluma. Así, la libertad de los indios es para poder colocar sus productos en el mercado extranjero. Lo que se condena es el robo directo, abier-

to, *sin una mínima participación en las utilidades*. La expoliación imperialista de Mickey aparece como contrapuesta a la de los españoles y a la de quienes desearon en el pasado —quién podría negarlo— esclavizar al indígena. Ahora las cosas han cambiado. Robar sin pagar es robar sin disfraz. Robar pagando no puede considerarse robar, sino favorecer. De ahí que las condiciones de la venta del adorno y la importación desde Patolandia nunca estén cuestionadas, relaciones que reconocen de antemano la igualdad de trato para los dos socios de la negociación.

Algo similar ocurre con los indios de Villadorado (D. 430) que desconfían de los patos, en base a una experiencia histórica anterior. Cato Pato, 50 años antes, y nada ha cambiado desde entonces, los engañó doblemente (al robarles las tierras y vendérselas de vuelta, inútiles). Es importante convencerlos de que *no todos los patos* (blancos) *son malos*, que los engaños del pasado pueden ser reparados. Cualquier libro de historia —hasta Holywood, y la televisión— admiten que los nativos fueron violados. Porque el pasado de fraude y explotación ha sido superado. Una situación histórica es pública y ya no puede enterrarse, aparece extinguida hacia el pasado. El presente es otra cosa. Pero para asegurar el poder de redención del imperialismo, llega un par de estafadores y los patos los desenmascaran: "¡Eso es una estafa! Ellos saben lo valioso que es el gas natural que se está filtrando en la *mina*". Resultado: "los indios han declarado la paz a los patos". "Hay que olvidar viejas diferencias, hay que colaborar, las razas pueden entenderse". ¡Qué mensaje bello! Como dice un espectáculo, patrocinado por el *Bank of America*, la miniciudad de Disneylandia en California, es un mundo de paz, en que todos los pueblos pueden entenderse.

Pero, ¿qué pasa con las tierras?

"Una gran compañía de gas se hará cargo de todos los trabajos y pagará bien a la tribu". Es la política imperialista más descarada. Frente a estafadores pretéritos y presentes, que se quedaron para colmo en la etapa artesanal, está el gran Tío Compañía, que con justicia resolverá los problemas. No es malo el que viene de afuera, sólo el que no paga "justicieramente" es perverso. Por oposición, la compañía es maravillosa.

Pero hay más. Se abre un hotel y comienzan las excursiones. Los indios permanecen en su fondo natural con tal de ser consumidos turísticamente. La condición de su "riqueza" es que no se muevan.

Estos dos últimos ejemplos insinúan ciertas diferencias con la política clásica de un colonialismo burdo. Es posible advertir en esta colaboración benévola un neocolonialismo que, rechazando el saqueo desnudo del pasado, permite al nativo una mínima participación en su propia explotación.

Tal vez, donde más claro se observe este fenómeno, sea en D. 432 (escrito en 1962, en pleno auge de la *Alianza para el Progreso*), donde los indios de Aztecland son convencidos por Donald de que los conquistadores son cosa del pasado, venciendo simultáneamente a los chicos malos, conquistadores contemporáneos. "¡Esto es absurdo! ¡Los conquistadores ya no existen!". El botín del pasado es un delito. Se criminaliza el pasado, purificando el presente, borrando su prontuario. No hay para qué seguir ocultando los tesoros: los patolandeses, que además han demostrado su bondad cuidando caritativamente a una ovejita perdida, sabrán defender a los mejicanos. "Visite Aztecland. Entrada: un dólar". La geografía se hace tarjeta postal y se vende. El anteayer no puede avanzar ni cambiar, porque eso destruiría la afluencia turística. Las vacaciones de los metropolitanos se transforman en el vehículo de la supremacía moderna, y además volvemos a ver cómo se guarda incólume la virtud natural y física del buen-salvaje. El reposo en esos lugares ya es un adelanto, un cheque en blanco, sobre la regeneración purificadora por medio de la comunión con la naturaleza.

Todos estos ejemplos tienen en común nutrirse de estereotipos internacionales. Quién podría negar que el peruano (en Inca-Blinca, TB. 104) es somnoliento, vende greda, está acuclillado, come ají caliente, tiene una cultura milenaria, según los prejuicios dislocados que se proclaman en los mismos afiches publicitarios. Disney no descubre esta caricatura, pero la explota hasta su máxima eficacia encerrando todos esos lugares comunes sociales, enraizados en las visiones del mundo de las clases dominantes nacionales e internacionales, dentro de un sistema que afianza su coherencia. Estos clisés diluyen la cotidia-

nidad de estos pueblos a través de la cultura masiva. La única manera de que un mejicano conozca Perú es a través del prejuicio, que implica al mismo tiempo que Perú no puede ser otra cosa, que no puede dejar esta situación prototípica, el aprisionamiento en su propio exotismo. Pero de esta manera el mejicano se está autoconociendo, autoconsumiendo, se ríe de sí mismo. Al seleccionar los rasgos más epidérmicos y singulares de cada pueblo, provocando nuevas sensaciones para incentivar la venta, diferenciando a través de su folklore a naciones que ocupan una misma posición dependiente y separándolas por sus diferencias superficiales, la historieta, como todos los medios de comunicación de masas, juega con el principio del *sensacionalismo*, es decir, de ocultación por lo "nuevo". Nuestros países se transforman en tarros de basura que se remozan eternamente para el deleite impotente y orgiástico de los países del centro. En televisión, radio, revistas, periódicos, chistes, noticias, reverberando en conversaciones, películas, sofisticándose en los textos de historia, dibujos, vestuario, discos, todos los días, en este mismo momento, se lleva a cabo la disolución de la solidaridad internacional de los oprimidos. Estamos separados por la representación que nos hacemos de los demás y que es nuestra propia imagen enana en el espejo.

Este gran pozo tácito del cual siempre se pueden extraer riquezas estereotipadas, se basa en las representaciones cotidianas y no necesita buscar en la actualidad directa sus fuentes de información alimenticia. Cada uno tiene adentro un manual de cortapalos atestado de encrucijadas comunes que le vienen a todo.

Sin embargo, y por suerte, las contradicciones afloran y cuando éstas son tan poderosas que se constituyen a pesar de la prensa metropolitana en *noticia*, es imposible reiterar el mismo apacible fondo argumental. La realidad conflictiva no puede ser tapada por los mismos esquemas que una realidad que, siendo conflictiva, aún no ha estallado lo suficiente como para llamar la atención informativa.



Así, hay una multitud de hechos cotidianos que revelan el malestar de un sistema. El artista, que destruye la percepción habitual y masificada para agredir al espectador y provocar su inestabilidad, no es más que un estrafalario, que por casualidad logró sembrar colores en el viento. Se aísla al genio de la vida, y toda su tentativa de reconciliar la realidad con su representación estética queda anulada. Tribilín gana el primer premio en el concurso "pop", al resbalar locamente por un estacionamiento volcando tarros de pintura y creando el caos. En medio de la basura intelectual que ha escupido, Tribilín protesta: "¿Yo ganador? ¡Recontra! Ni siquiera lo intenté". Y el arte pierde su ofensiva: "Este trabajo sí que es bueno. Por fin puedo ganar dinero divirtiéndome y así nadie se enfada conmigo". (TB. 99). No debe desconcertarse el público por esas "obras maestras": no tienen nada que ver con sus existencias, sólo los flojos y los estúpidos se dedican a este tipo de deporte. Lo mismo ocurre con los "hippies" y las manifestaciones de paz y amor. Un tropel (notemos cómo los aglutinan) de iracundos desfila fanáticamente y Donald (TR. 40) los invita a desviar su trayectoria para tomar limonada en el boliche de sus sobrinos (Tío Rico quiere comprobar su honradez): "Ahí va un grupo sediento... Eh,

gente. Tiren sus estandartes y tomen limonada gratis". Como una manada de búfalos le arrebatan el dinero a Donald, olvidan la paz y sorben ruidosamente. Para que vean que son unos alborotadores hipócritas; venden sus ideales por un vaso de limonada.



Contrastando con ellos toman limonada ordenadamente los retoños militares, pequeños cadetes, ordenados, obedientes, limpios, buenitos, verdaderamente pacíficos, y no sucios y anárquicos "rebeldes".

Esta estrategia de convertir el signo de la protesta en impostura, se llama *dilución:* hacer que un fenómeno anormal al cuerpo de la sociedad, síntoma de un cáncer, pueda ser rechazado automáticamente por la "opinión pública" como una cosquilla pasajera. Rásquese y terminaremos con ellos. A Disney no se le iluminó esta ampolleta solito; es parte de un metabolismo del sistema, que reacciona frente a hechos reales y los envuelve, parte de una estrategia, consciente o inconscientemente orquestada. Por ejemplo, al convertir la primitiva dinamita del hippi en gran industria textil, en moda, se le trata de privar de su denuncia de los males del sistema. Es similar lo que sucede con la licuefacción de los movimientos para la liberación de la mujer en EE. UU. La publicidad se atreve a sugerir que las damas deben comprar licuadoras (¡sic!) para hacer sus tareas domésticas velozmente y poder concurrir así a la próxima manifestación callejera en pro de la emancipación.

Por último, la piratería aérea (TR. 113) sólo es cosa de bandidos locos: "Estamos secuestrando su avión". Comenta Pascual: "Según he visto en los diarios, el secuestro de aviones se

ha hecho muy popular". La interpretación pública no sólo desinfla la noticia, sino que se reasegura a sí misma que no pasa nada.

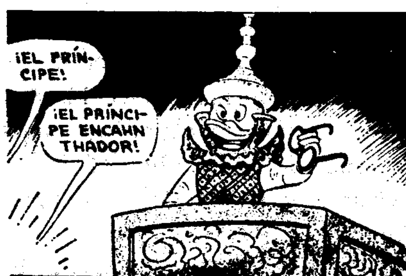
Pero todos estos fenómenos son sólo potencialmente subversivos, son meros índices. Cuando hay un lugar en el mundo donde se infringe el código de la creación disneylandesca, que estatuye el comportamiento ejemplar y sumiso del buen salvaje, la historieta no puede callar el hecho. Debe hacerle arreglos florales, reinterpretarlo para su lector, incluso si éste es un niño. Esta segunda estrategia se llama *recuperación:* un fenómeno que niega abierta y dinámicamente el sistema, una conflagración política explícita, sirve para nutrir la represión agresiva y sus justificaciones.

Es el caso de la guerra del Vietnam.

El reino de Disney no es el de la fantasía, porque reacciona ante los acontecimientos mundiales. Su visión del Tibet no es idéntica a su visión de la península de Indochina. Hace 15 años el Caribe era el mar de los piratas. Ahora han tenido que ajustarse al hecho de Cuba y la invasión de la República Dominicana. El bucanero grita ahora vivas a la revolución y es sometido. Ya le tocará el turno a Chile.













En busca de un elefante de Jade (TR. 99), Mc Pato y su familia llegan a Inestablestán, donde "siempre hay alguien disparándole a alguien". De inmediato, la situación de guerra civil se transforma en un incomprensible juego entre alguien con alguien, es decir, fratricidio estúpido y sin dirección ética o razón socioeconómica. La guerra de Vietnam resulta un mero inter-

cambio de balas desenchufadas e insensatas, y la tregua en una siesta. "¡Rha Thon sí, Patolandia no!", grita un guerrillero apoyando al ambicioso dictador (comunista) y dinamitando la embajada de Patolandia. Al advertir que anda mal su reloj, el vietcong dice: "Queda demostrado que no se puede confiar en los relojes del 'paraíso de los trabajadores'". La lucha por el poder es meramente personal y excéntrica: "Todos quieren ser gobernantes". "¡Viva Rha Thon! Dictador del pueblo feliz", es el grito, y se agrega en un susurro, o "infeliz". El tirano defiende su parcela: "Mátenlo. No dejen que estropee *mi* revolución". El salvador en esta situación caótica es el príncipe Encanh Thador o Yho Soy, formas del egocentrismo mágico. El viene a reunificar el país y a "pacificar" al pueblo. Finalmente debe triunfar, porque los soldados rehusan las órdenes de un jefe que ha perdido *su carisma*, que *no* es "encantador".

Soldado 1: "¿Para que sigan estas tontas revoluciones?".
Soldado 2: "No. Creemos que es mucho mejor que haya un rey en Inestablestán, como en los buenos tiempos".

Y para cerrar el circuito y la alianza, Tío Rico regala "estas riquezas y el elefante a Inestablestán", tesoros que le pertenecían antes a ese pueblo. Uno de los sobrinitos comenta: "La gente pobre puede hacer uso de ellas". Y por último, tantas ganas tiene Tío Rico de volver de este remedo de Vietnam, que promete: "Cuando vuelva a Patolandia, haré incluso algo más. Devolveré la cola de un millón de dollares del elefante de jade".

Apostamos, sin embargo, que Mc Pato se olvidó de sus promesas apenas llegó. Así, el siguiente diálogo (en Patolandia) en otra revista (D. 445):

Sobrinito: "También les dio la gripe asiática".
Donald: "Siempre he dicho que nada bueno nos puede venir del Asia".

Una similar reducción es la que ocurre respecto del Caribe: Cuba, Centroamérica: La república (?) de San Bananador (D. 364). Donald se burla de los niños que juegan al secuestro: son cosas que ya no suceden: "En los barcos no se secuestra a nadie y los marineros no padecen escorbuto en este tiempo..." El su-

plicio del tablón está también estrictamente prohibido. Estamos frente a un mar inofensivo. Pero aún existen lugares donde sobreviven estas reminiscencias y hábitos salvajes. Un hombre trata de escapar de un barco que él califica de terrorífico. "Lleva una carga peligrosa y su capitán es una amenaza viva. ¡Socorro!". Cuando lo llevan a la fuerza de vuelta a la nave, invoca la libertad ("¡soy un hombre libre! ¡Suélteme!"), mientras que los secuestradores lo tratan de *esclavo*. Aunque Donald, típicamente, interpreta el incidente como de "salarios" o de "actores rodando una película", él y sus sobrinos también son raptados. En el barco se vive una pesadilla, hay racionamiento de comida, se impide hasta a las ratas abandonar el buque, sólo impera la ley injusta, arbitraria y enloquecida del "Capitán Tormenta" y sus barbudos secuaces, hay trabajos forzados, esclavos, esclavos, esclavos.

Pero, ¿no se tratará de unos piratas antiguos? En absoluto. Son revolucionarios en lucha contra la ley y el orden, perseguidos por la armada de su país porque intentan llevar un cargamento de armas a los rebeldes de la República de San Bananador. "¡Tratarán de ubicarnos con aviones. Apaguen las luces. Nos escabulliremos en la oscuridad!". Y con el puño en alto grita el radioperador: "¡Viva la revolución!". La única esperanza, según Donald, es "la buena y vieja armada, símbolo de la ley y el orden". Obligatoriamente el polo rebelde actúa en nombre de la tiranía, la dictadura, el totalitarismo. La sociedad esclavista que impera a bordo del barco es la réplica de la sociedad que ellos proponen instalar en vez del régimen legítimamente establecido. En los tiempos modernos, el único vehículo para que vuelva la esclavitud del hombre es por medio de las sociedades que propugnan los movimientos insurreccionales.





Ya no puede escapar a nadie los propósitos políticos de Disney, tanto en estas pocas historietas donde tiene que mostrar abiertamente sus intenciones, como en aquellas mayoritarias en que está cubriendo de animalidad, infantilismo, buensalvajismo, una trama de intereses de un sistema social históricamente determinado y concretamente situado: el imperialismo norteamericano.

No sólo lo que se dice del niño se piensa del buen-salvaje, y lo que se piensa del buen salvaje se piensa del subdesarrollado, sino —y ésta es la nuez definitiva— lo que se piensa, dice, muestra y disfraza de todos ellos, tiene en realidad un solo protagonista verdadero: el proletariado.

Lo imaginario infantil es la utopía política de una clase. En las historietas de Disney, jamás se podrá encontrar un trabajador o un proletario, jamás nadie *produce* industrialmente nada. Pero esto no significa que esté ausente la clase proletaria. Al contrario: está presente bajo dos máscaras, como buen-salvaje y como criminal-lumpen. Ambos personajes destruyen al proletariado como clase, pero rescatan de esta clase ciertos mitos que la burguesía ha construido desde el principio de su aparición y hasta su acceso al poder para ocultar y domesticar a su enemigo, para evitar su solidaridad y hacerlo funcionar fluidamente dentro del sistema, participando en su propia esclavización ideológica.

Para racionalizar su preponderancia y justificar su situación de privilegio, la burguesía dividió el mundo de los dominados en dos sectores: uno, el campesinado, no peligroso, natural, verdadero, ingenuo, espontáneo, infantil, estático; el otro, urbano, amenazante, hacinado, insalubre, desconfiado, calculador, amargado, vicioso, esencialmente móvil. El campesino adquirió en este proceso mitificador la exclusividad de lo popular y se lo erigió en guardián folklórico de lo que se produce o conserva en el pueblo, lejos de la influencia de los centros humeantes urbanos, purificándose por un retorno cíclico a las virtudes primitivas de la tierra. El mito del pueblo como buen-salvaje no hacía sino servir una vez más a una clase para su dominación y para representarse al pueblo como un niño que debía ser protegido para su propio bien. Eran los únicos capaces de recibir, sin contradecir, los valores de la burguesía como eternamente válidos. La

literatura infantil se nutrió de estos mitos "populares" y sirvió de constante recuerdo alegórico acerca de lo que se deseaba que fuera el pueblo.

En toda civilización urbana grande (Alejandría con Teócrito, Roma con Virgilio, la época moderna con Sannazaro, Montemayor, Shakespeare, Cervantes, D'Urfé) se ha creado el mito pastoril: un espacio edénico, extrasocial, casto y puro, donde el único problema era el amor (problema biológico). Junto a este bucolismo evangélico, emana una literatura picaresca (rufianes, vagos, jugadores, glotones), que muestra una realidad del hombre móvil degenerado e irredimible. El mundo se divide en el cielo laico de los pastores y el infierno terrestre de los desocupados. Al mismo tiempo, brotan las utopías (Moro, Campanella, Victoria) que proyectan hacia el futuro humano (y en base al optimismo que trajo la técnica y el pesimismo del quiebre de la unidad medieval) el reino estático de la perfección social. Sólo la burguesía en formación fue capaz de impulsar los viajes de descubrimiento, donde de pronto florecieron innumerables pueblos que obedecían teóricamente a los esquemas pastoriles y utópicos, que participaban de la razón cristiana universal que el humanismo erasmista había proclamado. Así, la división entre lo positivo-popular-campesino y lo negativo-popular-proletario recibió toda una afluencia desbordante. Los nuevos continentes fueron colonizados en nombre de esta repartición, para probar que en ellos, alejados del pecado original y del pecado del mercantilismo, se podía llevar a cabo la historia ideal que la burguesía se había trazado y que los holgazanes, inmundos, proliferantes, promiscuos exigentes proletarios no admitían con su constante oposición obstinada. A pesar del fracaso de América Latina, a pesar del fracaso en Africa, en Oceanía y en Asia, el mito nunca perdió vigor, y por el contrario, sirvió de constante acicate al único país que logró su desarrollo, abrió la frontera una y otra vez, y que finalmente iba a dar nacimiento al infernal Disney, que quiso abrir y cerrar la frontera de la imaginación infantil, basado justamente en los mitos que dieron origen a su propio país.

La nostalgia histórica de la burguesía, producto tanto de las contradicciones objetivas dentro de su clase, de sus conflictos con el proletariado, de su mito siempre desmentido y siempre

renovable, de las dificultades que goteaban desde la industrialización, se disfrazó de nostalgia de la geografía del paraíso perdido que ella no pudo aprovechar, y de nostalgia biológica del niño que ella necesitaba para legitimar su proyecto de emancipación y de liberación del hombre. No había ningún otro lugar a dónde huir, si no era hacia esa otra naturaleza, la tecnología.

Y el anhelo de McLuhan, el profeta de la era tecnológica, por volver a la *aldea planetaria* (calcada sobre el "primitivismo tribal comunista" del mundo subdesarrollado) a través de los medios masivos de comunicación, no es sino una utopía del futuro que vuelve a un ansia del pasado. Aunque la burguesía no pudo llevar a cabo durante sus siglos de existencia, su proyecto histórico imaginario, lo mantuvo junto a sí calentito en cada una de sus expediciones y justificaciones. Disney siempre tuvo miedo a la técnica, y no la asumió; prefería el pasado. McLuhan es más inteligente: entiende que concebir la técnica como la vuelta a los valores del pasado es la solución que debe propiciar el imperialismo en su próxima etapa estratégica.

Y ya que hablamos de política, de imperialismo, burguesía y proletariado, de clases sociales, para los que no hubiesen aprendido las instrucciones para expulsar a alguien del club disneylandia, autorizamos la reproducción masiva del siguiente editorial de *El Mercurio* (13 de agosto, 1971) titulada *Voz de Alerta a los Padres:*

"Entre los objetivos que persigue el Gobierno de la Unidad Popular figura la creación de una nueva mentalidad en las generaciones juveniles.

"Para cumplir este propósito, propio de todas las sociedades marxistas, las autoridades que intervienen en la educación y la publicidad están echando mano a distintos recursos.

"Opiniones responsables del Gobierno sostienen que la educación será uno de los medios calificados para lograr aquél propósito; de ahí que a estas alturas estén severamente cuestionados los métodos de enseñanza, los textos que utilizan los alumnos y la mentalidad de grandes sectores del magisterio nacional que rechaza ser instrumento de concientización ideológica.

"No puede sorprender que se ponga énfasis en cambiar la mentalidad de la juventud escolar que por su escasa formación

no puede descubrir el sutil contrabando ideológico que se le suministra.

"Sin embargo, también se intentan otras vías a nivel infantil, cuya expresión más clara son las revistas y publicaciones que ha comenzado a lanzar la Editorial del Estado, bajo mentores literarios chilenos y extranjeros, pero en todo caso de probada militancia marxista.

"Conviene subrayar que ni siquiera se descartan los medios de esparcimiento y entretención infantiles para impopularizar personajes ya consagrados en la literatura mundial, y al mismo tiempo reemplazarlos por otros modelos discurridos por los expertos en propaganda de la Unidad Popular.

"Hace ya algún tiempo que seudos sociólogos han venido clamando, en su enrevesado lenguaje, contra ciertas historietas cómicas de circulación internacional, juzgadas funestas por cuanto serían vehículos de colonización intelectual para quienes se impusieran de su contenido. Es natural que tales argumentos hayan sido considerados irrisorios en diversos círculos, que ahora se ven acudir a un expediente análogo con el objeto de difundir consignas en forma hábilmente disfrazada.

"Es indudable que una concientización realizada en forma burda no tendría acogida, en este rubro, entre padres y apoderados. Se ha debido, pues, destilar cuidadosamente un material que lleva incluidas algunas ideas propicias para alcanzar las metas que persiguen.

"En esta forma los niños reciben desde temprana edad una dosis de propaganda sistemática para desviarlos en otras etapas de su formación hacia los derroteros del marxismo.

"También se ha querido aprovechar las revistas infantiles para que los padres reciban un adoctrinamiento ideológico, para lo cual se incluyen en ellas suplementos especiales para los adultos.

"Ilustra acerca de los procedimientos marxistas el que una empresa del Estado auspicie iniciativas de esta especie, con la colaboración de personal extranjero.

"El programa de la Unidad Popular prescribe que los medios de comunicación deberán tener una orientación educativa. Ahora empezamos a saber que tal orientación se convierte en

instrumento para el proselitismo doctrinario impuesto de la primera infancia en forma tan insidiosa y disimulada, que a menudo muchos no vislumbran los reales propósitos que las publicaciones persiguen".

Y en este momento perseguimos la siguiente respuesta: si el proletariado está eliminado, ¿quién produce todo ese oro, todas esas riquezas?

IV. EL GRAN PARACAIDISTA

"Si mi magia negra pudiera fabricar dinero, no estaría en mitad del desierto buscando una olla de oro, ¿no?"
(La Bruja Amelia en *Tío Rico*, Nº 111).

Pero ¿qué buscan de verdad estos aventureros que egresan incesantemente de su ciudad y de su claustrofobia? ¿Cuál es, en última instancia, el motivo de su fuga del centro?

Se dice sin rubor. En más del 75% de las historietas leídas se viaja en busca de oro. (En el otro 25% se compite por la fortuna —en forma de dinero o de fama— dentro de la ciudad).

¿Por qué será que el oro, criticado tradicionalmente desde el principio de la economía monetaria como fuente de contaminación que mancha las relaciones entre los hombres y destruye la naturaleza humana, aparece aquí confundido con la inocencia del buen salvaje (niño y pueblo)? ¿Por qué el dinero, que es fruto de la comercialización e industrialización urbana, brota aquí en circunstancias campestres y naturales?

Para responder estas preguntas se precisa examinar el modo en que surgen estas riquezas en este mundo paradisíaco.

Ante todo, el *tesoro*. Siempre un mapa antiguo, un pergamino, una herencia, un cuadro que destapa, una flecha que dirige mágicamente los pasos hacia el mundo marginal. Después de grandes aventuras, obstáculos, uno que otro ladrón que quiere llegar antes (descalificado como dueño, al no habérsele ocurrido la idea y al ser un parásito de los mapas ajenos), se apropian de ídolos, joyas, corona, perlas, collares, rubíes, esmeraldas, estatuillas, puñales, cascos de oro, etc.

Lo primero que llama la atención es la antigüedad de este objeto codiciado. Ha sido enterrado hace miles de años: dentro de pirámides, cofres, barcos hundidos, tumbas vikingas, cavernas, ruinas, es decir, cualquier lugar donde hubo alguna vez señales de vida civilizada. La distancia temporal separa el tesoro de sus dueños, que han dejado esa única herencia para el futuro. Porque

esta riqueza quedó sin herederos, en vista de que los buenos salvajes no tienen interés, aunque son archipobres, por el oro que pulula tan cerca (en el mar, en la cordillera, debajo del árbol, etc.). En realidad, la visión de Disney del término de estas civilizaciones es ligeramente catastrófica. Son todas familias extintas, ejércitos en perpetua derrota, eternamente enterrando su tesoro para. . . ¿para quién? A Disney, esta destrucción sin vestigios de la civilización pasada, le sirve convenientemente para cavar un abismo entre los actuales habitantes inocentes y sus moradores anteriores no-antepasados. Los inocentes no son los herederos del pasado, porque ese pasado no es el padre del presente. Es el tío, y quien llegue antes con la genial idea y la pala excavadora, se lleva con toda justicia los billullos de vuelta a su bóveda-dormitorio urbano. Por eso, los inocentes son prehistóricos: se han olvidado del pasado, porque no es suyo. Disney, al quitarles el pasado, les quita la memoria a los buenos salvajes, tal como al niño le quita la genealogía paterna y materna, la posibilidad de imaginarse a sí mismo como un producto histórico.

Además, parecería que estos pueblos olvidados tampoco produjeron esas riquezas. Incesantemente se los describe como guerreros, conquistadores, exploradores; como si ellos se lo hubieran sustraído a otra persona. En todo caso, nunca hay una referencia —¿y cómo podría haberla, ya que ocurrió en tiempos remotos?— a la elaboración, aunque fuera artesanal, de esos objetos. El origen de esa riqueza es un dilema que nunca se plantea. El único propietario legítimo del objeto es el que se le ocurre buscarlo: lo crea a partir de su brillante idea de salir a su encuentro. Antes, en realidad, no existía en ninguna parte. La civilización antigua es el tío del objeto y el padre es el que se queda con él al haberlo descubierto, al haberle rasgado la cobertura del tiempo.

Pero aún así, el objeto mantiene una débil ligazón con la civilización perdida; es el último remanente de rostros que se fueron. Así, quien se lleva el tesoro, debe todavía efectuar un paso más. En las enormes alcancías de Tío Rico (para no aludir a Mickey que nunca almacena nada, y de Donald para qué hablar) no hay jamás la más mínima presencia de un objeto manufacturado, a pesar de que hemos visto que aventura por medio

se lleva alguna obra de orfebrería a su casa. Sólo billetes y monedas. Apenas el tesoro sale del país de origen y toca el dinero de Tío Rico desaparece su forma, es tragado por los dólares. Pierde ese último vestigio que pudiera ligarlo a personas, al tiempo, a sitios. Termina por ser oro inodoro, sin patria y sin historia. Tío Rico puede bañarse sin que las aristas de los ídolos lo pinchen. Todo es alquimizado maquinalmente (sin máquinas) en un patrón monetario único que concluye todo soplo humano. Y para colmo, la aventura que condujo a esa reliquia se esfuma junto con la reliquia misma (de forma por sí débil). Como tesoro en tierra indicaba hacia el pasado por remoto que fuera, y como tesoro en Patolandia indicaba hacia la aventura vivida, por remota que fuera; el recuerdo personal de Mc Pato se borra a medida que se ennubece el recuerdo histórico de la raza originaria. Es la historia la que se funde en el crisol del dólar. Es falso entonces el valor educativo y estético de estas historietas, que se presentan como un viaje por el tiempo y la geografía, ayudando al pequeño lector en su conocimiento de la historia humana (templos, ruinas, etc.). Esa historia existe para ser derruida, para ser devuelta al dólar que es su único progenitor y tumba. Disney mata hasta a la arqueología, esa ciencia de las manufacturas muertas.

Disneylandización es una dinerización: todos los objetos (y ya veremos que las acciones también) se transforman en oro. Y al sufrir esta conversión, se ha llegado al límite de la aventura: no se puede avanzar más allá, no se puede reducir el oro a nada más simbólico. Lo único que queda, es partir a buscar más, en vista de que ese oro debe mantenerse quieto, ya que si se invierte vuelve a tomar facciones y a ingresar al proceso histórico contemporáneo. Cuenta nueva y borrón. Nuevas aventuras para seguir acumulando despistada e improductivamente.

No es extraño entonces que el acumulador se quiera saltar estas etapas reductoras y salir a buscar oro puro directamente.

Tampoco aquí hay proceso de producción. Todo está listo, llegar y llevar, como fruta de un árbol. El problema no es recoger el oro: es ubicar su centro geográfico. Una vez allí, el oro —siempre en pepitas harto gordas— ya está en el bolsillo sin marcar siquiera un callo en la mano que lo levanta. La minería se

ve como una agricultura de la abundancia, siempre que se tenga la genialidad para encontrar la mina. Y la agricultura está concebida como flores en un jardín ilimitado. La dificultad nunca está en la extracción de la materia, es ajena a la materialidad del objeto: es blando y no opone resistencia al cuerpo. Sólo juega a las escondidas, y por tanto lo que se necesita es astucia para extraerlo de su refugio y no fuerza de trabajo para labrar su contenido, para darle una forma, es decir, sacarlo de su naturaleza meramente física y mineral, y hacerlo ingresar al mundo humano. Se incorpora la riqueza a la sociedad mediante el espíritu, mediante las ideas y las ampolletas que se iluminan. La naturaleza ya se ha encargado de elaborar el material para que el ser humano lo recoja, como en la etapa primitiva, sin necesidad de instrumentos de ninguna especie. Tienen aviones, submarinos, radar, helicópteros, cohetes, pero nunca usan un chuzo para abrir la tierra. Ella es pródiga y ellos son como buenos naturales que reciben el oro como aire. La naturaleza alimenta a estos entes con la única comida que desean: son aureófagos (devoradores de oro).

Ahora se entiende por qué el oro se encuentra allá en el mundo del buen salvaje. No puede aparecer en la ciudad, porque la cotidianidad exige la producción (aunque veremos que Disney elimina este factor hasta en las ciudades). Hay que naturalizar e infantilizar la aparición de la riqueza. Metamos a estos patos en el gran útero de la historia: todo viene de la naturaleza, nada lo produce el hombre. Al niño hay que hacerle creer (y autoconvencerse de paso) que cada objeto carece de historia, que surgió por encanto y sin la mancha de alguna mano. La cigüeña trajo el oro. Es la inmaculada concepción de la riqueza.

El proceso de producción es natural en este mundo y nunca social. Y es mágico. Todo objeto llega en un paracaídas, se prestidigita de algún sombrero, es un regalo de un eterno cumpleaños, se propaga como una callampa. La tierra es la madre responsable: recojamos sus frutos sin sentirnos culpables. No le hacemos daño a nadie.

El oro lo produce algún fenómeno natural, inexplicable, milagroso. La lluvia, un volcán, el cielo, una avalancha, otro planeta, la nieve, el aire, las olas.

"¿Qué es eso que cae del cielo?
"Gotas de lluvia endurecidas... ¡Auch! O metal derretido.
"Nada de metal derretido. Son monedas de oro. ¡De oro!
"¡Yippiiii! ¡Una lluvia de oro! Mira ese arco iris.
"Estamos viendo visiones, Tío Rico. Eso no puede ser".

Pero es.

Como un plátano, como el cobre, como el estaño, como la ganadería: se mama la leche de oro de la tierra. El oro pasa desde la naturaleza a sus dueños sin que medie el trabajo, aunque sí merecen esos dueños esa riqueza, debido a su genialidad o —y de esto hablaremos después— debido a su sufrimiento acumulativo, abstracción del trabajo.

Ni siquiera la magia sobrehumana, por ejemplo, la de la Bruja Amelia, puede crear el oro. Esa magia, tecnología demoníaca desconcretizada, es parasitaria de la naturaleza. El hombre no puede sino falsificar la riqueza: tiene que venirle desde otro origen encantado, el origen natural, en que él no interviene, sólo merece.

Donald y los sobrinos (TR. 111), seguidos por Amelia, buscan el final del arco iris, que según la leyenda cobija una olla de oro, el fruto directo de lo natural. Esta vez no encuentran específicamente ese tesoro del mito, pero en cambio vuelven con una olla de oro idéntica a la que buscan ¿Cómo la encontraron? Un avión de Tío Rico cargado de semillas de limón, sembró el desierto involuntariamente y, cuando Amelia provocó una lluvia, brotaron en cinco minutos árboles limoneros, cuya fruta fue vendida en la ciudad más cercana del norte de Africa. Las semillas vienen del extranjero (las ideas vienen del extranjero), el accidente las siembra, y la tierra desértica, inútil, subdesarrollada, las hace fructificar "¡Vamos muchachos!" —dice Donald. "Comencemos a cosechar limones". El trabajo es mínimo y placentero.

Esto no ocurre sólo en lugares alejados. También en Patolandia, en sus playas, bosques, montañas, sucede lo mismo. Por ejemplo (D. 381), Donald y Glad compiten en busca del "hallazgo más valioso" para obsequiárselo a Daisy y compartir su almuerzo. El mar trae sucesivamente: enormes conchas de caracol para uno y otro, "un antiguo collar indio de conchas de

caracoles" ("contemplen este tesoro", dicen los sobrinos), un bote de goma para Glad y otro para Donald, un elefante de goma que flota para Glad ("la marejada lo depositó en mi roca"), cargado de "frutas tropicales... papayas, mangos", un kayac de Alaska, un caracol gigante, dos conchas gigantes, un espejo y una peineta. El mar prodiga bienes; la naturaleza (muchas veces utilizando además el exotismo de los espacios marginales) depara abundantes ejemplos de su generosidad. En Patolandia o afuera, es siempre lo natural el elemento mediador entre el hombre y la riqueza.

Nadie podría objetar la afirmación de que todo lo que el hombre tiene en la sociedad real y concreta, surge desde su esfuerzo, desde su trabajo. Si bien la naturaleza provee las materias primas, el hombre debe empeñarse para sobrevivir. Si no fuera así, todavía estaríamos en el Edén.

En el mundo de Disney, nadie trabaja para producir. Todos compran, todos venden, todos consumen, pero ninguno de estos productos ha costado, al parecer, esfuerzo alguno. La gran fuerza de trabajo es la naturaleza, que produce objetos humanos y sociales como si fueran naturales.

Por lo tanto, el origen humano del producto —de la mesa, de la casa, del auto, del vestuario, del oro, del café, trigo y maíz (que vienen de los *graneros*, directo de los almacenes y no de los campos, TR. 96)— ha sido suprimido. El proceso de producción ha desaparecido y toda referencia a una génesis también: los actores, objetos y acontecimientos del proceso, jamás existieron. Por lo tanto, lo que se ha sustituido de hecho, es la paternidad del objeto, la posibilidad de ligarlo con una energía creadora. Aquí hay que volver a esa interesante estructura en que el padre del niño se ausentaba. La simetría entre la falta de producción biológica directa y falta de producción económica, no puede ser casual y debe entenderse como una estructura paralela única que obedece a la eliminación de este mundo del proletariado, el verdadero generador de los objetos o, en palabras de Gramsci, el elemento viril de la historia, la lucha de clases y el antagonismo de intereses.

Disney exorciza la historia: mágicamente expele al elemento reproductor social (y biológico) y se queda con sus productos

amorfos, desoriginados e inofensivos, sin sudor, sin sangre, sin esfuerzo, sin la miseria que estos productos crean ineludiblemente en la clase proletaria. El objeto en verdad es fantástico: no hay para qué imaginar lo desagradable que termina relegado a la sucia cotidianidad y a los barrios marginales. Lo imaginario infantil le sirve a Disney para cercenar toda referencia a la realidad concreta. Los productos históricos pueblan y llenan el mundo de Disney, se venden y se compran ahí adentro incesantemente. Pero Disney se ha apropiado de esos productos y por ende del trabajo que los generó, repitiendo lo que la burguesía ha hecho con la fuerza de trabajo del proletariado. Es un mundo ideal para la burguesía: se queda con los objetos y sin los obreros, a tal punto que, cuando aparece en escasas ocasiones una fábrica (cervecería), nunca hay más de un trabajador que generalmente aparece como un cuidador (TR. 120). Es como si sólo fuera un agente policíaco, el protector de la fabricación autónoma y autómata de su patrón. Es el mundo que han soñado desde siempre, acumular la riqueza sin enfrentar su resultado: el proletariado. Ha limpiado de culpa los objetos. Es un mundo de pura plusvalía sin un obrero, por diminuto que fuera, al cual darle una mínima retribución. El proletariado que nace, como fruto de las contradicciones del régimen de la clase burguesa, como fuerza de trabajo "libre" para venderse al mejor postor que transforma esta fuerza en riqueza para su propia clase social, es expulsado de este mundo que él creó, y con él cesa todo antagonismo, toda lucha de clases y contradicciones de intereses y por lo tanto toda clase social. El mundo de Disney es el mundo de los intereses de la burguesía sin sus dislocaciones, cada una de las cuales ha sido encubierta reiteradamente. Disney, en su reino de fantasía, ha llevado a su culminación el ensueño publicitario y rosado de la burguesía: riquezas sin salarios, dolly-pen sin sudor. Por eso el oro es un juguete, y por eso aparecen como simpáticos estos personajes: porque en realidad, tal como está planteado el mundo, no le hacen daño a nadie. . . dentro de ese mundo. El daño está en soñar el sueño particular de una clase como si fuera el de toda la humanidad.

El único término que haría saltar el mundo de Disney como un sapo con una descarga eléctrica, como el escapulario a un

vampiro, es la palabra *clase social.* Por eso, Disney tiene que presentar su creación como universal, sin fronteras, llega a todos los hogares, llega a todos los países, el inmortal Disney, patrimonio internacional, de todos los niños, todos, todos, todos.

Este proceso que aparta al producto (trabajo acumulado) de su origen y lo expresa en el oro, abstrayéndolo de las condiciones reales con hombres concretos que presidieron su producción, Marx lo llama *fetichismo.*

Fue justamente Marx quien descubrió que detrás del oro y la plata, el capitalista oculta todo el proceso de la acumulación que él lleva a cabo a expensas de sus obreros (plus-valía). Las palabras "metales preciosos", "oro y plata", le encubrían al trabajador el robo de sus productos, porque de esta manera desaparecería el propio capitalista, que a lo sumo podía ser presentado como un acumulador de riqueza, pero jamás de un apropiador del producto de las fuerzas sociales. Lo dejaba ciego la transformación de su trabajo en oro y entonces el oro aparecía como el generador verdadero de la riqueza, lo que posibilitaba la producción.

Como conclusión, el oro es un *fetiche,* el máximo fetiche, y para que no se descubra el origen real de la riqueza, y se proceda a desvelar este mundo, todas las relaciones, todas las personas, están *fetichizadas.*

Al aparecer el oro como el actor, el director y el productor de esta película, el hombre queda reducido al nivel de una cosa. Los objetos cobran vida independiente, el hombre no controla su propio producto y su propia vida.

El universo de Disney es una prueba de la coherencia interna del mundo regimentado por este oro y resulta así una réplica calcada de este proyecto político.

La producción se ha naturalizado y evaporado. Pero los productos quedan. ¿Por qué y para qué? Para ser consumidos.

De los polos del proceso capitalista producción-consumo, en el mundo de Disney sólo está presente el segundo. Es el consumo que ha perdido el pecado original de la producción tal como el hijo ha perdido el pecado sexual original que representaba su padre, tal como la historia ha perdido el pecado original de la clase y por tanto del cambio.

Por ejemplo, las profesiones. La gente pertenece siempre a estratos del sector terciario, es decir, los que venden sus servicios. Peluqueros, agencias de propiedades y de turismo, secretarias, vendedoras y vendedores de todo tipo (especialmente objetos suntuarios y de casa en casa), dependiente de almacén, panadero, guardia nocturno, garzones, o del sector de la entretención, repartidores, pueblan el mundo de objetos y más objetos, jamás producidos, siempre comprados. Por lo tanto, el acto que siempre están repitiendo en todo momento los personajes es la compra. Pero esta relación mercantil, no sólo se plasma al nivel de los objetos. El lenguaje contractual domina el trato humano más cotidiano. La gente se ve a sí misma como comprando los servicios de otro o vendiéndose a sí mismo. Es como si no tuvieran seguridad sino a través de las formas lingüísticas monetarias. Todo intercambio humano toma la forma mercantil. Todos los seres de este mundo son una billetera o un objeto detrás de una vitrina, y por lo tanto todos son monedas que se mueven incesantemente.

"Trato hecho", "ojo que no ve... acreedor que no cobra. Tengo que patentizar este nuevo dicho". "Debes haber gastado un montón de dinero para dar esta fiesta, Donald". Ejemplos explícitos, pero generalmente está implícito el girar todo en torno al dinero o al objeto y la competencia por conseguirlo.



En este mundo de Walt, en que cada palabra es la publicidad de una cosa o de un personaje, se vive la compulsión del consumo intenso. La fantasía de Disney difícilmente puede ir contra este consumo, cuando lo que desea es ser comprada junto con otros objetos mercantiles. El financiamiento de los clubes

disneylandia se realiza a través de las firmas comerciales que dan porcentajes de rebajas a los socios. Escalar absurdamente desde cabo a general, no significa nada más que comprar revistas disneylandia y enviar cupones y seguir escalando hasta pertenecer al Estado Mayor. No da ningún beneficio, fuera de la renovada compra de la revista. La solidaridad dentro de este mundo es tramposa.

No podemos entender cómo esta obsesión por la compra puede hacerle bien a un niño, a quien subrepticiamente se le inyecta el decreto de consumir y seguir consumiendo y sin que los artefactos hagan falta. Este es el único código ético de Disney: comprar para que el sistema se mantenga, botar los objetos (porque nunca se los goza dentro de la historieta tampoco), y comprar el mismo objeto, levemente diferenciado, mañana. Que circule el dinero y que vaya al bolsillo de la clase de la cual Disney es miembro y engrose su propio bolsillo.

Por eso, los personajes están frenéticos por obtener dinero. Utilizando las tan manoseadas imágenes infantiles, Disneylandia es el carrusel del consumo. El dinero es el fin último a que tienden los personajes porque logra concentrar en sí todas las cualidades de ese mundo. Para empezar, lo que es obvio, su capacidad de adquisición de todo. En ese todo está incluido la seguridad, el amparo, el reposo (las vacaciones y el ocio), la posibilidad de viajar, el prestigio, el cariño de los demás, el poder autoritario de mando, la granjería de insatisfacerse con una mujer, y el entretenimiento (en vista de que la vida es tan aburrida). La única manera de alcanzar estas cosas es a través del oro, que pasa entonces a simbolizar todas las bondades del universo, porque todas son adquiribles.

Pero ¿quién decide sobre la distribución de este oro dentro del mundo de Disneylandia? ¿Cómo se valida el que uno sea dueño y el otro sea un cesante?

Vamos a examinar varios mecanismos.

Entre el dueño potencial, que tiene la iniciativa, y el oro, que espera pasiva y elaboradamente, hay una distancia geográfica. Sin embargo, el espacio raras veces puede generar suficiente tensión para que la búsqueda sea obstaculizada. Quien invariablemente aparece para apropiarse el tesoro es el *ladrón.*


¡MALDA-
DOSO! ¡NO
DEBERÍA
ESTAR
AQUÍ EN EL
DÍA DE LAS
MUJERES!


LOS DELINCUENTES SON CONSIDERADOS CULPA-
BLES POR UNA CORTE NATIVA Y RECIBEN SU
MERECIDO POR INTENTAR EL ROBO DE LAS PER-
LAS...
¡GUAP!


EL ÚNICO ARREGLO PARA TI
ES UN TRAJE A RAYAS Y UNA CELDA
EN LA CÁRCEL, PETE EL NEGRO.
13


¡UUFF! ¡AU! ¡SOCORRO!
DALE UNA
BUENA PALI-
ZA, ADOLFO.
¡PAC! ¡PAC!
¡JORNC!


DESPUÉS LO ENTREGARE-
MOS A LAS AUTORIDADES POR-
TUARIAS. EL SECUESTRO ES UN
DELITO GRAVE.


PEPITAS DE ORO
EN EL ESPACIO.
MÁS ORO DEL QUE
NINGÚN HOMBRE
HONRADO PODRÍA
JAMÁS TENER.


MÁS ORO DEL QUE NOSOTROS
PODRÍAMOS ACARREAR DU-
RANTE UN MES DESDE
ESA LEJANA LUNA.
ADEMÁS ESTE
ORO ESTÁ AL
ALCANCE DE LA
MANO.
CHICOS
CHICOS
CHICOS

Los prototipos rufianescos son los "chicos malos", aunque también está la Bruja Amelia e innumerables estafadores profesionales, bucaneros en desgracia, águilas maltrechas y el infaltable Pete el Negro. A esto habría que agregar el Lobo Feroz y ladrones menores (Hermano Oso, Hermano Zorro) del bosque.

Grandulones, negros, feos, mal educados, sin afeitar, tontos (jamás una idea suya sirve para algo), torpes, traviesos, codiciosos, lisonjeros entre sí, inescrupulosos, andan generalmente asociados, todos iguales, indistinguibles salvo por su número, enmascarados.

Son perezosos para la eternidad. El Lobo Feroz (D. 281) lee un libro (para colmo viene de la "Editorial Confusión") para aprender a disfrazarse: "Por fin conseguí el disfraz perfecto: nadie imagina que el Lobo Feroz pueda trabajar". Y en efecto, el disfraz de obrero: bigotes, sombrero, pico y pala, carretilla y overol, lo hacen verse igual que un presidiario en el sur de EE. UU. laborando en el camino.

Están definidas estas fuerzas por su criminalidad innata (uno de los esbirros amarrando a un "chico malo": "¡Quieto! No has nacido para vigilante. Tú tienes vocación de prisionero". F. 57).

Como si su prontuario y su pasado carcelario no fueran suficientes para asegurarnos de la ilegitimidad de sus aspiraciones, siempre están a la siga del oro ya acumulado o del oro que se persigue. (Preferimos utilizar el ejemplo extremo de Mc Pato y los chicos malos, siendo las demás relaciones meras variantes de esta temática central). En un mundo donde hay tanta abundancia de mapas y de secretos revelados, resulta inverosímil y una lástima que no recaiga estadísticamente por lo menos una vez algún pergamino en manos de uno de estos villanos. Su incapacidad para merecer esta fortuna es otro indicativo de que les está prohibido cambiar de status. Su función es robar infructuosamente, para ser apresados y eternamente escapando de las cárceles (¿o es que hay tantos de ellos que ninguna cárcel los puede encerrar?), seguir amenazando antagónicamente al poseedor de la idea de buscar oro.

La única fuerza conflictiva, que puede negarle el dinero al aventurero, no está problematizada Existe sólo para legitimizar,

por su sola presencia, el derecho del otro a posesionarse de la riqueza. El aventurero a veces tiene dilemas morales: su oro o la vida de alguien. Escoge siempre la vida, aunque después nunca pierde el oro (Es una elección un poco tramposa, las cartas están marcadas). Sin embargo, aparece como capaz de caer en la maldad. En cambio, salvo una que otra excepción, los villanos nunca examinan su conciencia, no pueden emigrar de su condición.

Disney no puede concebir otra amenaza a la riqueza que el robo. Esta obsesión por calificar de delincuente a cualquier personaje que infrinja la ley de la propiedad privada, hace observar más de cerca las características de estos malvados. La oscuridad de su tez, su fealdad, el desarreglo de su vestuario, su talla corporal, su reducción a clasificación numérica, su achoclonamiento el hecho de que están "condenados" a perpetuidad, hace pensar que aquí nos encontramos con el arrinconamiento estereotipado del enemigo del propietario, el que puede en efecto quitarle los bienes.

Pero el verdadero rival del dueño de las riquezas no es el ladrón. El quisiera que sólo hubiera ladrones cercándolo, para convertir la historia en una lucha entre propietarios legítimos y delincuentes, que serían juzgados según la ley de la propiedad que él mismo estableció. Pero no es así. Quien de verdad puede destruir ese monopolio, y cuestionar de verdad su legitimidad y su necesidad, es el proletariado, cuya única vía de liberación es terminar con las bases de la economía burguesa y abolir la propiedad privada. Desde los albores de la oposición burguesía-proletariado, ésta ha querido reducir toda amenaza de su adversario explotado, y por tanto la lucha de clases, a una lucha entre buenos y malos como lo probó Marx analizando los folletines de Eugène Sue en *La Sagrada Familia*[8]. Esta etiqueta moral encubre la diferencia fundamental que es económica y ejerce el papel de censura de las acciones de una clase.

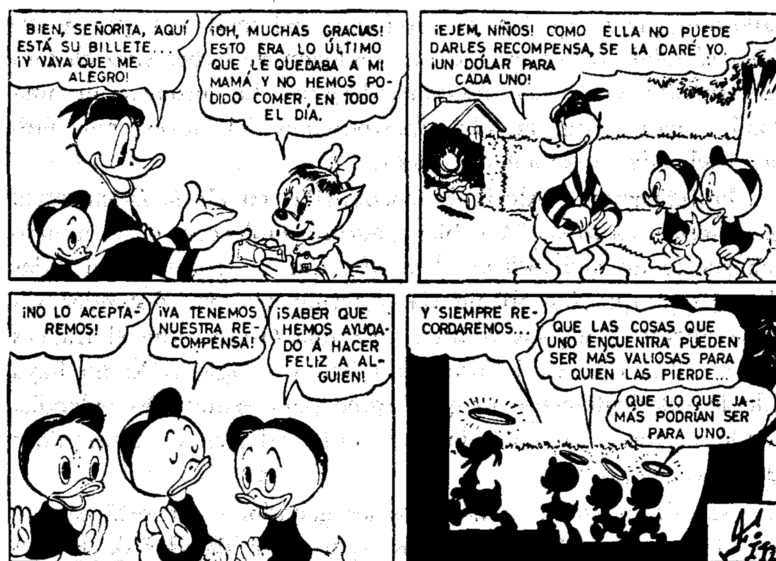
Por lo tanto, el proletariado ha sido escindido: en la ciudad es criminal, en el campo es el buen salvaje. Como la visión de

[8] Véase Marcelin Pleynet, "A propos d'une analyse des *Mystères de Paris*, par Marx dans *La Sainte Famille*", *La Nouvelle Critique*, Paris, número especial, 1968.

Disney es emascular la violencia y el conflicto sociales, incluso estos malandrines están enfocados como niños traviesos ("chicos"), como el antimodelo que siempre pierden, reciben palizas, celebran sus estúpidas ideas tomados de la mano y haciendo rondas. Su dispersa manada sintomatiza el deseo de la burguesía de sustituir el aglutinamiento de cuatro gatos locos por las organizaciones de la clase obrera. (Así, cuando Donald aparece como un posible bandido, la reacción de Mc Pato ("Mi sobrino, ¿un asaltante? ¿Delante de mis propios ojos? Tendré que llamar a la policía y al manicomio. Debe haberse vuelto loco". (F. 178) es similar a la reducción de toda subversión política a una enfermedad psicopática, para borrar la solidaridad de clase que explica el fenómeno). Convierten los defectos del proletariado, producto de la explotación burguesa, en taras, en objeto de risa y en argucias para no perturbar esa explotación. Pero ni siquiera se les permite ser originales en sus aspiraciones: la burguesía coloniza en último término a estos ladrones, imponiéndoles las mismas aspiraciones. Ellos desean el dinero para ser burgueses, para convertirse en los explotadores, y no para abolir la propiedad. La caricatura del proletariado, torciendo cada característica que pudiera hacerlo temible y digno, y por lo tanto identificable como clase social, sirve para ofrecerlo en público como un espectáculo de burla y escarnio. Y paradojalmente en la era tecnológica del mundo que los burgueses llaman moderno, la cultura masificada recurre y propala cotidianamente los mitos remozados de la era maquinista.

El criterio para dividir a buenos y malos es la honradez, su respeto por la propiedad ajena. Así, en "Honradez premiada" (D. 393) los sobrinos han encontrado un billete de diez dólares y se pelean por él, calificándose de "ladrón", "tramposo", "traidor". Pero Donald interviene: ese tesoro, lejos de la selva, tiene un legítimo dueño y hay que encontrarlo. Es una tarea para titanes, porque todos los seres morenos, feos, grandes, violentos, tratan de arrebatar ese dinero sin ser los poseedores legales. El colmo es uno que le roba el billete para "comprar la pistola para asaltar el orfanato". Pero finalmente la paz vuelve (significativamente Donald leía "la guerra y la paz" en el primer cuadro): aparece una niñita pobre, hambrienta, en harapos, el úni-

co caso de miseria en todo el corpus. "Esto era lo último que le quedaba a mi mamá y no hemos podido comer en todo el día".



Tal como antes los extranjeros "buenos" defendían a los nativos ingenuos, así ahora los mismos protegen a otro pequeño nativo de la metrópoli, otro desamparado. Ellos se han hecho santos (último cuadro, aureola) porque han reconocido el derecho de cada cual a poseer el dinero que ya posee. La repartición de la riqueza no es injusta: si todos fueran igualmente honrados, y no como esos brutos fraudulentos, el sistema funcionaría a la perfección. El problema de la niñita no es ser pobre; es que se le ha *perdido* el único billete (que al parecer es perenne, o mañana no comen y se viene abajo Disneylandia). Para evitar la guerra y conseguir la paz social, cada cual debe entregar a los otros lo que éstos ya han ganado merecidamente. Los patitos rechazan la recompensa monetaria: "Ya tenemos nuestra recompensa. Saber que hemos ayudado a hacer feliz a alguien". Pero la caridad acentúa la excelencia moral de quien la ejerce, y justifica la mansión a la que se vuelve después de la "buena obra" en la población. Si no devuelven el billete, se hacen iguales a los "chicos malos", y entonces no ganarían la

carrera del oro. Ser caritativo es un buen vehículo a la riqueza, es una probada inversión moral. La cantidad de niñitos extraviados, corderos heridos, ancianas que quieren cruzar calles, enfermos que se quejan, es un índice del modo en que se ingresa al "club de los buenos", a condición de haber sido elegido previamente, como se observará después. La ausencia de una bondad activa exige las obras parroquiales del jueves como única prueba de pre-eminencia moral.

Proféticamente, Alexis de Tocqueville, en *De la Democracia en América*, escribía: "Así, bien podría establecerse en el mundo una suerte de *materialismo honrado,* que no corrompería a las almas, sino que las ablandaría y terminaría por distender sin ruido alguno todos sus resortes". Es una lástima que el francés que escribió esto en la primera mitad del siglo XIX, no haya sido lo suficientemente longevo como para visitar Disneylandia, donde su frase ha cobrado exagerada vida, en el quiriquiquí idealista.

Así, de antemano conocemos los ganadores. En esta carrera por el oro donde los adversarios –por estar alejados de la metrópoli– están en igualdad de condiciones ¿qué factor decide que uno gane y que el otro pierda? Si bien la bondad-verdad está de parte del "legítimo" dueño ¿cómo se instrumentaliza esta toma de posesión?

Nada más simple (y nada que esconda más): los malos (que no olvidemos se comportan infantilmente) son más grandes, más fuertes, más veloces y están armados; los buenos metropolitanos están contra la pared de su propia inteligencia, y la utilizan despiadadamente. Los malos hurgan desesperadamente en sus pequeños cerebros ("Tengo un plan estupendo en la cabeza", dice uno, rascándosela oligofrénicamente. "¿Estás seguro de tener cabeza, 176-716?" (D. 446) para alguna idea, y ésta *siempre* es la que conduce al descalabro. Su situación es ideal: si sólo usan piernas, no llegan; si usan sus cabezas, tampoco. Al estar definidos como anti-intelectuales, no podrán jamás tener una idea que desemboque en la riqueza. Mejor no pensar, chicos malos, mejor usar esas piernas y esos brazos, ¿eh? Porque siempre los pequeños aventureros tendrán una idea mejor, más brillante, no se puede competir con ellos. Detentan el monopo-

lio del pensamiento, del cerebro, de las palabras y, por lo tanto, del significado del mundo y de los seres Es su propio mundo: ¿Cómo no van a conocerlo mejor que ustedes, chicos malos?

La conclusión es unívoca: detrás del bien y del mal, no sólo se ocultan los antagonistas del proceso social, sino una definición de ellos en términos de espíritu versus cuerpo, de alma versus materialidad, de cerebro versus brazos, de trabajo intelectual versus trabajo manual. Es la división del trabajo que no debe ser interrogada. Son los "hechiceros del saber"[9] en contra de los brutos que deben someterse a la orden de vender su fuerza de trabajo.

Pero hay más. Al convertir esta fuerza de trabajo en carrera de piernas que nunca llegan a su objetivo, se deja a los portadores de las ideas como los legítimos dueños de esa riqueza. Ganaron en justa lid. Y no sólo eso, sino que sus ideas crearon esa riqueza, re-emprendieron la búsqueda y probaron una vez más que son superiores a la mera fuerza física. Se ha transcrito la explotación justificándola, se ha demostrado que en ese mundo sólo ese poseedor puede seguir creando la riqueza como su dominio exclusivo, y que en definitiva, todo lo que él ha ganado en el pasado se contagia de legalidad. Si los burgueses tienen el capital y son los dueños de los medios de producción ahora, no es porque alguna vez explotaron a alguien o acumularon inválidamente: se afirma, a través del proceso contemporáneo, que el origen de la riqueza del capitalista surgió en idénticas circunstancias, que sus ideas siempre le dieron la ventaja en la carrera hacia el éxito. Y sus ideas lo sabrán defender.

[9] Según la expresión de Fidel Castro en el Primer Congreso de Educación y Cultura, abril, 1971.

V. LA MAQUINA DE LAS IDEAS

"Es un empleo en que no hay *nada* que hacer. Sólo dar una vuelta por el museo de vez en cuando para comprobar que nada ocurre".

(Donald en *Disneylandia*, Nº 436).

"Soy rico porque siempre *fabrico* mis golpes de suerte".

(Tío Rico en *Tío Rico*, Nº 40).

Sin embargo, nuestro lector puede blandir triunfalmente al Pato Donald como una evidencia de la falacia de los argumentos: cualquiera sabe que este sujeto se pasa la vida buscando trabajo y quejumbrándose amargamente del esfuerzo agobiante que debe realizar.

¿Para qué busca trabajo Donald? Para obtener plata con el fin de veranear, para pagar la última cuota de su televisor (parece que la paga miles de veces, porque en cada nueva aventura tiene que pagarla de nuevo por última vez), para comprar un regalo (generalmente para Daisy o para Tío Rico). Lo que caracteriza todos estos deseos es la falta de necesidad que siente Donald: nunca manifiesta problemas con el arriendo, con la luz, con el alimento, con el vestuario. Por el contrario, a pesar de que nunca tiene un peso, siempre está comprando. El mundo de la abundancia mágica ronda a todos estos personajes: los chicos malos no disponen de un centavo para una taza de café. Y en el próximo cuadro, zuácate se construyeron un cohete de la nada. Gastan mucho más para asaltar a Mc Pato de lo que pudieran sustraerle.

No hay desavenencias en los medios de subsistencia: es una sociedad sobre un colchón que emana bienes. El hambre, como

una vieja peste, ha sido superada, expatriándola hasta los límites de la historia. Cuando los niños le dicen a Mickey (D. 401) que tienen hambre ("¿No tiene uno derecho a tener hambre?"), el Ratón contesta: "¡Ustedes no saben, niños, lo que es tener hambre! Siéntense aquí y se lo diré". Automáticamente los sobrinos se burlan de él; "hasta cuándo el cuento del hambre, hasta cuándo tanta majadería, ojalá no sea el mismo cuento de siempre". Pero no hay para qué preocuparse, niños. Mickey ni piensa referirse a la muerte de millones por falta de alimento, ni tampoco de los efectos en el desarrollo corporal y mental en los seres humanos. Cuenta una aventura prehistórica, donde él y Tribilín repiten las típicas tramas de Disneylandia contemporánea. Es evidente que la época actual no tiene estos problemas: se vive en una sociedad perfecta, en la post-historia.

El trabajo, entonces, de hecho no le hace falta a Donald, y la prueba es que el dinero que consigue (si es que lo consigue) sirve siempre para comprar lo superfluo. Así, cuando Tío Rico, mintiéndole, promete entregarle su fortuna, lo primero que hace el pato (TR. 116) es decir: "Por fin podré gastar todo lo que quiera". Y pide el último modelo de automóvil, "un crucero con cabina para ocho personas", "un televisor en colores con quince canales y a control remoto". En otro episodio (D. 423): "Tengo que conseguir un empleo temporal en alguna parte para ganar lo suficiente para ese regalo". "¡Cómo me gustaría realizar un viaje! Pero... ¡ay!... este medio dólar es todo lo que poseo" (F. 177).

La superfluidad de la necesidad se traslada a la superfluidad del trabajo conseguido. Ya mencionamos el hecho de que estos trabajos son servicios de venta o de resguardo o de transporte para los consumidores. (Tal es así que Rico Mc Pato no tiene obreros. Cuando le traen la lista de sus trabajadores, son todos "empleados").

El oficio, entonces, es como un consumo y nunca una producción. Donald no necesita laborar, pero siempre está obsesionado con su búsqueda. No es raro, por lo tanto, que el tipo de trabajo que anhela tenga las siguientes características: fácil, sin



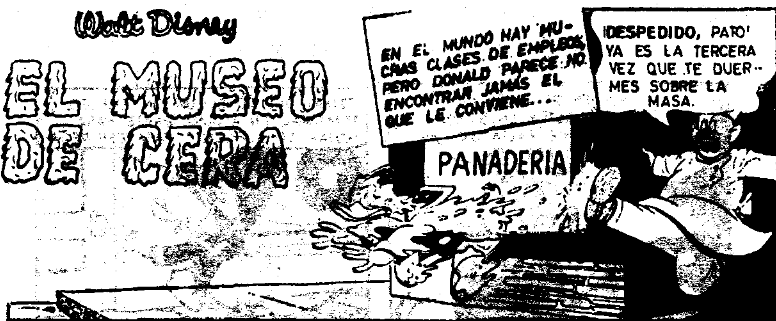








esfuerzo mental o físico, pasatiempos en espera de una fortuna (o un mapa) que caiga de otra parte. En una palabra, ganarse el salario sin transpirar. Además, no es un problema para Donald (o cualquier otro) conseguir el trabajo, porque éstos abun-

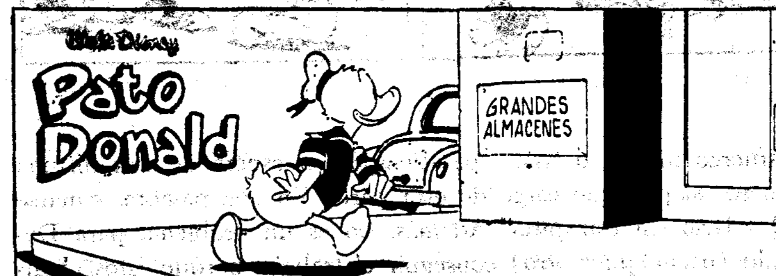

Walt Disney
EL MUSEO DE CERA
EN EL MUNDO HAY MUCHAS CLASES DE EMPLEOS, PERO DONALD PARECE NO ENCONTRAR JAMÁS EL QUE LE CONVIENE...
¡DESPEDIDO, PATO! YA ES LA TERCERA VEZ QUE TE DUERMES SOBRE LA MASA.
PANADERIA


PRONTO.
TU MÚSICA A OTRA PARTE!
VIOLINES


PRONTO.
¡DESPEDIDO, PATO! ¿QUIÉN TE ENSEÑÓ A AFEITAR? ¿ALGÚN JEFE DE TRIBU?


¡AY DE ... UN FRACASO! CADA EMPLEO ... ES DEMASIADO DIFÍCIL O ... CIENTÍFICO O DEMA-


¡EH! AQUÍ HAY UN EMPLEO A MI MEDIDA, ESPECIALMENTE POR LO DE "FÁCIL".
MUSEO DE CERA
SE NECESITA VIGILANTE NOCTURNO TRABAJO FACIL


Walt Disney
Pato Donald
GRANDES ALMACENES

dan. "Hum, ¡éste sí que es un trabajo agradable! 'Se necesita ayudante de pastelería, buen sueldo, pasteles gratis, horario reducido'. ¡Eso es para mí!" (F. 82). La verdadera acción dramática comienza y gira cuando, ya instalado en su puesto, Donald teme perderlo. (Lo que traumatiza, porque ese terror de quedar en la calle es inexplicable, dado que ese esfuerzo es prescindible).

Como Donald es por definición torpe y descuidado, se lo despide perpetuamente. "Despedido, Pato. Ya es la tercera vez que te duermes sobre la mesa". "Despedido, Pato. ¡Vete con tu música a otra parte!". "Despedido, Pato, ¿quién te enseñó a afeitar? ¿Algún jefe de tribu?". Así, su trabajo se transforma en la obsesión por conservar el trabajo, por evitar las catástrofes que lo siguen adonde él vaya. Se convierte en un cesante por ineficiencia, en un mundo donde abundan los empleos. Conseguir no es problema, porque la oferta supera de lejos a la demanda, tal como el consumo rebasa la producción. El hecho de que Donald, así como el Lobo Feroz, los chicos malos e infinidad de otros, siempre le estén quitando el hombro al bulto, indica que su cesantía es el producto de su libre voluntad o de su ineficacia. Donald representa para el lector el cesante, pero esa cesantía, que históricamente es causada por la crisis estructural del sistema capitalista, no tiene otra causa que la personalidad del protagonista. El fundamento socio-económico desaparece para dar lugar a la explicación *psicologista:* en los rasgos anormales y exóticos de la actitud individual del ser humano, radican las causas y consecuencias de cualquier fenómeno social. Al convertir la presión económica en una presión suntuaria, al proliferar las disponibilidades de ocupación, rige en el mundo de Donald la verdadera libertad, la libertad de cesantía.

Los empresarios en el mundo actual publicitan la consigna de la libertad de trabajo: todo ciudadano es libre para vender su fuerza laboral y para elegir a quién vendérsela y marcharse si no le gusta. En el mundo de la fantasía, esta libertad de trabajo deja de ser un mito y se transforma en realidad y toma la forma de la libertad de cesantía.

Pero a pesar de las intenciones de Donald, la ocupación se le escapa de las manos. Apenas cruza el umbral del negocio, cae víctima de la agitación demente y caótica. Este absurdo activis-

mo, este paroxismo de rueda loca, por lo general termina en el reposo del héroe y su recompensa. Pero muchas veces, el protagonista no logra salir de este girar apocalíptico, porque los dioses no quisieron recompensar sus sufrimientos, que son eternos. Esto significa que el premio o el castigo no dependen de Donald y el resultado de toda la acción es imprevisible, aumentando la tensión dramática del lector. La pasividad y esterilidad del trabajo de Donald, destacan la falta de méritos activos fuera del dolor que acumula. Todo reposo le es conferido desde afuera y desde arriba, a pesar de sus esfuerzos por controlar su propio destino. La fatalidad es el único elemento dinámico que provoca catástrofes o felicidades y Donald su juguete favorito. Es como un balde sin fondo en que gira el líquido sin cesar. Donald está encargado de llenarlo. Si alguien benévolamente no coloca un piso debajo del recipiente, Donald fracasará y quedará condenado a transbordar agua y agua circularmente.

Este primer tipo de trabajo, que transcurre en la urbe, no es muy diferente de otra forma de nervioso padecimiento que se verifica en los viajes al exterior. Apenas salen de Patolandia sufren una multiplicidad de accidentes: golpes, obstáculos, naufragios, choques, amenazas. Esta tortura del azar es lo que los separa del oro que buscan. Se ha negativizado el esfuerzo del trabajo bajo la forma de la contingencia. La mala fortuna acumula riesgos y dolores en el camino de los héroes, para que la buena fortuna pueda premiarlos al final con el oro. No es fácil llegar hasta el oro: hay que sufrir el trabajo desconcretizado, el trabajo como *aventura*. Tal es así, que las primeras novelas españolas de aventuras se llaman "los trabajos" [10], como si entre el protagonista y la riqueza fuera necesario un proceso de almacenamiento de vicisitudes negativas que simbolizaran el trabajo sin serlo, que aprovechara del esfuerzo sólo aquella pasividad, el consumo, y no su fuerza creadora, viril, productiva. Tal como el dinero se abstrae del objeto, así la aventura es abstracción del sudor. Lo que hace falta para conseguir oro es una aventura y nunca un proceso productivo. Otro modo más —como si no bastaran los otros— para

[10] Por ejemplo, "Los *Trabajos* de Persiles y Segismunda", de Cervantes.

desarraigar el origen de la riqueza. Pero el trajín de la aventura trae consecuencias morales: en vista de que el personaje sólo la padece y nunca la mueve, se enseña que es imprescindible obedecer los designios del destino, aceptar las cachetadas de la fortuna, porque así se endeuda la fatalidad con uno y finalmente le suelta unos pesos. El ritmo endiablado del mundo, su sadismo amenazador, sus esquinas peligrosas y chifladas, sus enojos y fracturas, *no se niega*, porque todo desemboca en la *providencialidad*. Es un universo aterrador, siempre a punto de colapso, pero la resignación es la única filosofía del éxito. El hombre no merece nada, y si algo consigue, es debido a su humanidad, a su acatamiento de su propia impotencia.

A pesar de su falsificación, Donald es sentido como el representante auténtico del trabajador contemporáneo. Pero mientras éste necesita de verdad el salario, para Donald es prescindible: mientras el trabajador busca desesperado, Donald encuentra sin problemas; mientras el primero produce y sufre como resultado de la materia que se le opone y la explotación de que es objeto, Donald padece ilusoriamente el peso negativo del trabajo como aventura.

Así, Donald se desenvuelve en un mundo puramente superestructural, pero que corresponde formalmente, rasgo por rasgo, a la infraestructura y sus etapas. Da la impresión de moverse en la base concreta de la vida real, y es sólo un imitador aéreo flotante. La aventura es el trabajo del reino de las arenas movedizas que se creen nubes y que succionan hacia arriba. Por eso, cuando llega el momento importante de recibir el salario, ocurre la gran mistificación. El obrero es burlado y lleva de vuelta a casa sólo una parte de lo que él realmente ha producido: el patrón le roba el resto. Donald, en cambio, por ser inútil todo el proceso anterior, reciba lo que reciba es demasiado. Al no haber aportado riqueza, ni siquiera tiene derecho a exigir participación. Todo lo que se le entregue a este parásito, es un favor que se le dispensa desde afuera, y debe estar agradecido y no pedir más. Sólo la providencia puede entregarle la gracia de la sobrevivencia al que no la merece. ¿Cómo hacer una huelga?, ¿cómo reivindicar aumentos de salarios, si la norma que fija este salario no existe? Donald representa bastardamente a todos los trabajadores

que deben imitar su *sumisión*, porque ellos tampoco habrían colaborado en la edificación de este mundo material. El pato no es la fantasía, sino la *fantasmagoría* de que hablaba Marx: detrás del "trabajo" de Donald, es imposible que afloren las bases que desdicen la mitología laboral de los propietarios, es decir, la escisión entre valor de la fuerza de trabajo y trabajo creador de valores. El trabajo gastado en la producción no existe en Donald. En su sufrimiento y compensación fantasmagóricos, Donald representa al dominado (el mistificado) y paradojalmente vive su vida como el dominante (el mistificador).

Nuevamente la fantasía le sirve a Disney para transferir todas las dificultades del mundo contemporáneo bajo la forma de la aventura. Pero al mismo tiempo que muestra estos padeceres inocentemente, los neutraliza asegurando que todo existe para el bien, para el premio, para mejorar la condición humana y llegar hasta el paraíso del ocio y del reposo. Lo imaginario infantil como proyecto de Disney, permite apropiarse de coordenadas reales y de la angustia del hombre actual, pero les priva de su denuncia, de las contradicciones efectivas y de las formas de superarlas. Justamente aquí radica la diferencia entre el absurdo de la novela contemporánea y en el teatro, donde el hombre-víctima vive la degradación continua de sus límites y la fluctuación expresiva del lenguaje que lo comunica, enmascarando solamente las causas al proponer una humanidad metafísica, y el absurdo de Disney, donde la inocencia encubre la perversidad indigna del sistema y el premio providencial reasegura a la víctima de que no debe cuestionar ni corroer los fundamentos de su propia desgracia. La literatura contemporánea muestra al hombre dignificándose en el conocimiento abstracto y doloroso de su propia enajenación y la imaginación procede muchas veces a indagar todo el sufrimiento y la emoción que la sociedad actual quiere perfumar con publicidad. La popularidad de Donald es justamente una de las contra-raíces de la elitización antimasiva de la literatura actual, cuyo reino temático es todo lo que Disney deja afuera y cuya forma es una constante agresión al lector. La destrucción efectiva del mundo social que posibilita a Disney, y que lo nutre de sus representaciones, es simultánea-

mente la liberación del trabajador de la cultura, que se integraría a los medios masivos de comunicación en una nueva sociedad.

El trabajo, disfrazado de inocente sufrimiento en Disneylandia, siempre recibe su caracterización a raíz de una confrontación con el ocio, el otro polo. Cada episodio comienza en un momento tranquilo, en que se enfatiza el aburrimiento y la paz en que están inmersos los protagonistas. Los sobrinos (D. 430) bostezan: "Estamos muertos de aburrimiento con todo... hasta con la televisión". Y todo lo demás está inmóvil, "el toro no pelea", "el caballo no galopa". Los "patos de nuestros días" sufrirán lo "insólito". Se realza la normalidad de la situación inicial: "¿Es posible que una cosa tan sencilla como es una pelota que rebota pueda conducir a nuestros amigos al tesoro de Aztecland?" (D. 432). "Hay algo de reposante en eso de estar tendido sobre el dinero de uno, escuchando el tranquilo tictac de un reloj. Uno se siente seguro" (TR. 113). "¿Quién podía imaginar que una invitación a una reunión familiar iba a terminar así?", se pregunta Donald (D. 448). En esa aventura "todo comenzó inocentemente una mañana...", y (D. 451) "Todo comenzó de la manera más inocente". "Amanece en Patolandia, ciudad habitualmente tranquila..." (Otra historieta del 448). Siempre están descansando, en una cama, en un sillón (D. 431), en una reunión familiar, en una hamaca (Giro y Tribilín). "Mickey se toma un merecido descanso como huésped de los siete enanitos, en el bosque encantado (D. 424). Como de costumbre, es la frase que más se repite. El personaje parte de la cotidianidad habitual, de su vida común y corriente, de los atributos del ocio, y cualquiera de estos objetos o acciones inofensivos pueden conducir a la aventura, al sufrimiento y al oro. Así el lector se identifica con el personaje antes de que éste recaiga en la camisa de fuerza de su carrera, y puede, mediante este anzuelo, acompañarlo en el resto del episodio fantástico.

Asimismo, la aventura finaliza por lo común en el galardón de las vacaciones, en el retorno al reposo, que ahora es merecido al haber sufrido el peso del trabajo desconcretizado (superestructural). Formalmente, puede advertirse, en el dibujo inicial y el dibujo último la inmovilidad y la simetría equilibrada de fuerzas que descansa al lector. Se utiliza el clasicismo renacentista pic-

tórico para aplacar antes y después la aventura. Durante la misma, en cambio, se agita y se mueve sin cesar, los personajes van preferentemente desde la izquierda del cuadro hacia la derecha, impulsando el ojo que lee a imitar el movimiento de las piernas de los protagonistas, que sobrevuelan el suelo. Los dedos indican en la dirección, hasta que se ha alcanzado la paz y la circunferencia se cierra.



"¡Je! Nuestra aventura termina en forma de vacaciones tropicales" (D. 432). Después de servir al Tío Rico, éste anuncia: "Te premiaré con unas verdaderas vacaciones en Atlantic City (F. 109). "¡Je, je! Hacía tanto tiempo que soñaba con veranear en Acapulco. *Gracias al seguro contra accidentes, por fin pude* elegir esta maravillosa localidad". Justamente en este episodio se verifica plenamente el suplicio como incitador de la fortuna: "¡Alégrese, alégrese! Me rompí una pierna" (F. 174). Donald, cuando recibe por un mes, en préstamo, la fortuna de su tío: "Como primera medida, no trabajaré más. Olvidaré mis preocupaciones y me dedicaré al ocio" (TR. 53). ¿Y cuáles eran estas preocupaciones? "No sabes lo difícil que es, con lo cara que está

la vida, llegar a fin de mes con el sueldo. ¡Es una pesadilla!". Y como gran problema: "Es difícil dormir cuando se sabe que al día siguiente vence la cuota del televisor y no se tiene un centavo".

Esta aparente oposición trabajo-ocio, no es sino un subterfugio para favorecer al segundo de estos términos. El ocio invade todo el mundo del trabajo y le impone sus leyes. Para el "club de ociosas diligentes" (D. 185, modo de describir la actividad femenina), el trabajo no hace falta y es así una actividad ociosa, suntuaria, un mero consumir del tiempo libre.

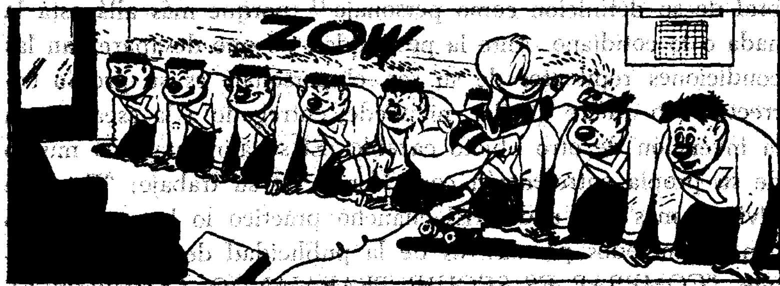
Tomemos el ejemplo más extremo: el Lobo Feroz y su eterna cacería de los chanchitos. En apariencia, se los quiere *comer*. Pero no es el hambre el motivo real: necesita más bien ornamentar su vida con un simulacro de actividad. Cazarlos para que se escapen mediante algún truco, para que él vuelva a... Como la sociedad de consumo misma: que consuma y suma aventura consumida. Apresar el objeto para que éste desaparezca, para ser reemplazado de inmediato por el mismo objeto disfrazándolo de alteridad. En D. 329, se llega al colmo de esta situación. "Práctico" lo convence de que suelte a los tres chanchitos: "¿En qué te vas a divertir ahora que nos tienes atrapados?... No tendrás nada que hacer, fuera de estar sentado, envejeciendo antes de tiempo". Así, comérselos sería pasar más allá del umbral de su definición como personaje [11], porque más allá está la nada o lo cotidiano. Ante la posibilidad de que desaparezcan las condiciones repitentes de su ser, el personaje es su propio corrector. No quiere quedar, ni puede, entregado a la escasez o a la invención de otro objeto cazable. El se alimenta a sí mismo de su propia entretención como forma de su trabajo: "Esto me divierte más que nada". El chancho práctico lo ha convencido con los métodos persuasivos de la publicidad de Madison Avenue: "COMPRAR ES SEGUIR TRABAJANDO; COMPRAR ES TENER ASEGURADO EL PORVENIR; UNA COMPRA HOY ES UN DESOCUPADO MENOS MAÑANA. TAL VEZ USTED" [12]. El punto de partida ficticio es la necesidad, que luego,

[11] Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados ante la Cultura de Masas*, Editorial Lumen, Barcelona, 1968.

[12] Según Vance Packard, en la *Persuasión clandestina*.

artificializado, se olvida. Los chanchos son la moda del lobo. Es la creación del deseo para seguir "produciendo" (lo superfluo).

Con el pretexto del trabajo como indispensable, penetra en la historia la anormalidad reiterada. Al tornarlo en fenómeno insólito, excéntrico, se lo vacía de su sentido, su significado que es precisamente ser habitual, trivial, normativo, rutinario. Se selecciona justo aquel momento —y resulta ser el único que se describe— en que el trabajo suelta sus *trabas* y se despide de su carácter coactivo, deja de imponerse como la fatiga cotidiana que separa a cada ser de la miseria. El trabajo banal y redundante, siempre igual, se convierte en el espacio donde se desarrolla la fantasía, el accidente, el paroxismo. En una palabra, el diario-vivir se hace *sensacionalista*, se contagia con la "noticia curiosa". Para Donald, Tribilín, Mickey, las ardillas, lo extraño y raro es el pan de cada día. Por ejemplo, Donald peluquero (D 329) se convierte en un artista o un científico exquisito de ese oficio: "Quince centímetros a la aponeurosis epicraneana; veinte centímetros al splenius capitis; quince centímetros a la punta del proboscis". La rutina se refina hasta la inesperada variedad: "Mis herramientas especialmente diseñadas". "Es un genio para cortar el pelo de los niños".



Esta concepción del trabajo es la zancadilla para que el mundo cotidiano y el trabajo urgido para sobrevivir en él y producirlo quede transmutado en espectáculo permanente para el lector. Tal como el personaje deja su entorno para adentrarse en el espacio "fantástico", para vivir aventuras desligadas del tiempo y el espacio habituales en la periferia de Patolandia, o sopor-

tar extravagancias risibles en la más inocente de las ocupaciones urbanas, así se pretende que el niño haga desaparecer su circunstancia concreta para aventurarse él mismo por un mundo "mágico" con las "aventuras" de la revista misma. La presencia de la historieta misma empieza a dividir al mundo infantil en lo cotidiano y lo encantador. Es el primer paso para acostumbrarlo a la división de su mundo, de su trabajo imaginario infantil, el juego, y acentúa al nivel más joven la diferencia entre ocio y trabajo. Su mundo habitual es el del trabajo, aparentemente sin fantasía, y el mundo de la revista es el del ocio, repleto de imaginación. El niño se escinde de nuevo entre materia y espíritu, expulsando lo imaginario del mundo real que lo rodea. Cuando se justifica este tipo de revistas con la "imaginación desbordante" del pequeño, arguyendo que el niño naturalmente tendería a fugarse de lo inmediato, lo que se hace de verdad es injertarle al lector infantil la necesidad de escapismo del hombre contemporáneo, que necesita soñar con mundos extrasociales y deformadamente inocentes a raíz del agobio de un mundo que él ve como sin salida. A través del sueño de huir de la vida con el cual se protege a sí mismo el adulto, se impele al niño a escapar de su vida pueril perfectamente integrada. Y posteriormente, apoyándose en este rasgo de la "naturaleza" infantil, el adulto endosa su propio alejamiento cotidiano de su trabajo y sus preocupaciones.

Detrás de estas proyecciones y subdivisiones, se encuentra la función y el territorio de la entretención en las sociedades capitalistas. La forma en que Donald vive su ocio que se transforma en aventura fantástica multicolor, multimovimiento y multivisión, es idéntica a la forma en que el consumidor siglo XX vive su aburrimiento que es desplazado por el alimento espiritual de la cultura de masas. Mickey se entretiene con sus viajes y misterios. El lector se entretiene con Mickey entreteniéndose.

Finalmente, podría desaparecer, remozarse, disfrazarse Disneylandia y todo proseguiría igual. Lo que hay más allá de la historieta infantil es todo el concepto de la cultura masiva contemporánea. Se piensa que el hombre, sumido en las angustias y contradicciones sociales, se ha de salvar y alcanzar su liberación como humanidad en la entretención. Tal como la burgue-

sía concibe los problemas sociales como residuo marginal de los problemas tecnológicos, así cree que mediante la industria cultural masiva se puede solucionar el problema de la alienación del hombre. Esta tecnología cultural va desde la comunicación masiva y sus productos hasta los mercachifles del turismo organizado.

La diversión, tal como la entiende la cultura masiva, trata de conciliar el trabajo con el ocio, la cotidianidad con lo imaginario, lo social con lo extrasocial, el cuerpo con el alma, la producción con el consumo, la ciudad con el campo, olvidando las contradicciones que subsisten dentro de los primeros términos. Cada uno de estos antagonismos, puntos neurálgicos de la sociedad burguesa, queda absorbido al mundo de la entretención siempre que pase antes por la purificación de la fantasía. Insultar a Disney como mentiroso, como se hace a menudo en la prensa que favorece los cambios sociales, equivoca el blanco. La mentira se revela con facilidad. En cambio, el sistema oxigenador de Disney, y de toda la cultura masiva, es mucho más complejo. La clase social de Disney ha moldeado el mundo de cierta manera bien determinada y funcionante; la fantasía no da la espalda a este mundo, lo toma y, pintándole de inocencia, lo presenta a los consumidores, que presienten ahí un paralelo mágico, maravilloso, de su experiencia cotidiana. El lector consume sus propias contradicciones lavadas, lo que le permite, ya de vuelta en su mundo habitual, seguir interpretando esos conflictos desde la limpieza que lo hace sentirse como un niño frente a la vida. El entra en el futuro sin haber resuelto los problemas del ahora.

Lo que ha hecho la burguesía para reunir al hombre dividido consigo mismo, es nutrirlo del *reino de la libertad* sin que tenga que pasar por el *reino de la necesidad.* Los hombres no participan en este paraíso fantástico a través de su concreción sino por medio de su abstracción. Por eso es narcótico, hipnosis y opio. No porque el hombre no deba soñar con el futuro. Por el contrario, la necesidad real del hombre de acceder a ese reino es una de las motivaciones éticas fundamentales de su lucha por liberarse. Pero Disney se apropia de este apremio y lo puebla

de símbolos que no tienen cancha de aterrizaje. Es el mundo de fantasía de Bilz y Pap: puras burbujas.

Esta concepción del rescate por la neutralización de uno de los polos antagónicos por el otro, debe tener su embajador-cumbre dentro de la revista de Disney. Y es justamente, ¿ya lo adivinaron?, *Glad Consuerte*. "Cuando decida encontrar la mejor concha de caracol de esta playa, no tendré que buscarla. Así es mi suerte" (D. 381). "Camina evitando todos los cepos. La suerte de siempre" (F. 155).

Glad consigue todo lo que quiere —siempre que sea material— sin trabajar, sin sufrir, y por lo tanto sin merecer la gratificación. Toda competencia, dínamo de todo movimiento en Patolandia, está ganada de antemano, y desde el reposo mágico. Es el único que no trafica por el duro camino de la aventura, y su padecimiento. "Nada malo puede ocurrirle". Por oposición, Donald aparece como *real*, merecedor, por lo menos disimula trabajar. Glad enfurece los principios de la moral puritana. El tiempo y el espacio se reconcilian en su suerte que domestica el azar: es una fuerza natural pura disfrazada de bolsillo. Es el reino de la libertad sin la mistificación para ocultar el reino existente de la necesidad. Es Donald menos el sufrimiento; es el Edén y la Aspiración pero nunca el camino o el modelo. El rechazo que el lector siente por Glad, y la simultánea fascinación, sirven para enseñar la necesidad del trabajo para tener derecho a la entretención y el repudio a los jóvenes (norteamericanos de la postguerra que han obtenido todo sin esfuerzo y ni siquiera saben agradecer).

Aunque no está sometido a la fatalidad del Olimpo paternalista y a la intervención sistemática desfavorable, no escapa a la imprevisibilidad. A veces puede perder o ser anulado, especialmente cuando Daisy equilibra la balanza.

¿Y qué pasará cuando se enfrente a ese dios del mundo-Disney que es la genialidad de la idea, encarnación de todos los polos dominantes? "La buena suerte significa mucho más que un buen cerebro", afirma Glad (TR. 115), y procede a recoger un billete que Giro no vio. "Fue una casualidad. Sigo sosteniendo que el cerebro es más importante que la suerte". Después de una

agotadora jornada de competición, terminan empatados, aunque con una leve ventaja para la inteligencia.



Los demás personajes, al no disponer de la suerte intemporal, chamánica[13], deben valérselas justamente con la paciencia o la inteligencia. Ya vimos a los pequeños, modelos astutos para el aprendizaje, listos para escalar hacia el éxito. Es la inteligencia como enciclopedia y como juicio y represión del desvío rebelde. Es la buena acción del *boy-scout*, pero que debido a su posición de subordinación entra al juego del engaño y de la sustitución del adulto.

Cuando este cortapalo crezca y ya no tenga sobre él a nadie que lo mande, se convertirá en el *Ratón Mickey*, el único ser al margen de la búsqueda del oro *para sí*, el único que siempre aparece como *ayudante* de los demás en sus dificultades, siempre consigue la recompensa para el otro. (Naturalmente que de vez en cuando se embolsica algunos dólares; bueno... pero quién

[13] Véase los estudios de Mircea Eliade.

puede culparlo habiendo tantos). Para Mickey, la inteligencia sirve para develar un misterio, para devolverle su simplicidad a un mundo que hombres malos han complicado para poder robar a gusto. Si tomamos en cuenta que el niño también se enfrenta con un universo desconocido, que debe ir explorando con su mente *y su cuerpo,* veremos que aquí se establece que el modo de aproximarse al mundo debe ser *detectivesco,* es decir, encontrando claves y armando rompecabezas construidos por otros. Y arribar siempre a la misma conclusión: el malestar en ese mundo se debe a la existencia de una división moral. La felicidad (y las vacaciones) pueden reinar, apenas los villanos hayan sido encarcelados, devueltos al orden. Mickey es un agente pacificador no-oficial y no recibe otra compensación que la de su propia virtud. Es la ley, la justicia, la paz, que se aparta del mundo del egoísmo y la competencia, que reparte bienes a mano tendida. El altruismo de Mickey sirve para prestigiar lo que él representa y aislarlo del sistema competitivo, de cuyos beneficios él no participa: los guardianes del orden, el poder público, los servidores sociales, no están manchados por los inevitables defectos de un mundo mercantil. Se puede confiar en Mickey como un juez imparcial, y agente, que está por encima "de los odios partidarios".

El poder superior de Disneylandia es siempre inteligente. Se divide la élite del poder (para usar el término de Wright Mills) en su casta administradora, servicial, que queda supuestamente al margen de las ganancias, y su casta económica, que debe practicar la inteligencia en la carrera por el dinero. Quien tipifica este fenómeno, y recibe por ende unívocamente los ataques de las fuerzas de cambio en nuestra sociedad, es Tío Rico. Su carácter explícito es un cebo fácil para morder, y olvidar todo lo demás que hemos señalado en este estudio. Se prefiere atacar al símbolo, y se dejan intactos los verdaderos mecanismos de la dominación oculta. Es como matar al portero, signo manifiesto pero secundario, y suponer que así se han esfumado los demás ocupantes del castillo de Disneylandia. Hasta podríamos sospechar que tal dramatización bulliciosa del dios-dólar está ahí justamente para desplazar la atención del lector, que desconfía de Tío Rico y de nadie más.

Por eso, no vamos a partir de la avaricia, del baño de oro, del buque dólar y el salvavidas centavo; ni tampoco empezaremos con su presencia en la fila de los mendigos, esperando la sopa popular o acechando detrás de su sobrino para poder hojear el diario.

Porque ese es el segundo cebo que deslumbra por su ingeniosidad y su carácter cómico. El rasgo fundamental de Mc Pato es la *soledad*. Pese a la tiránica relación con sus sobrinos, Tío Rico no tiene a nadie más. Aun cuando llama a las fuerzas armadas (F. 173), debe resolver sus problemas personalmente. El dinero de Tío Rico no le compra el poder. A pesar de su omnipresencia, el oro no es capaz de hacer o deshacer, de ponerse en acción y de mover gente, ejércitos o estados. Sólo puede comprar objetos técnicos movibles aislados, principalmente para salir en enloquecida persecución de más plata. Al perder el poder de adquisición de fuerzas productivas, es imposible que el dinero se defienda a sí mismo ni resuelva problema alguno. Por eso Tío Rico es infeliz y vulnerable. Por eso nadie quiere ser como él (en varios episodios, Donald huye como de la peste de esta responsabilidad impotente (TR. 53 y F. 74)). Padece la monomanía de perder el dinero, sin la responsabilidad de usarlo para defenderse. Debe manejar cada operación personalmente. Sufre la soledad de los jefes sin la compensación de la jefatura. Pero incluso cultiva esta imagen de debilidad para chantajear a sus sobrinos cuando ya se han cansado de su dictadura ("Maldición —dice Donald—. No podemos permitir que un pato viejo y débil como Tío Rico se interne solo en esas espantosas montañas", TR. 113).





Su vulnerabilidad irradia simpatía. Está a la defensiva, parapetado detrás de fortificaciones artesanales (vieja escopeta); no descansa en su riqueza, la sigue sufriendo (y mereciendo por lo tanto). Porque su padecimiento obsesivo es lo único que le asegura la legitimidad moral de su dinero; él paga su oro con preocupaciones y condenándose a la esterilidad inversionista. Además, robar a Mc Pato no es acto de ladrón: es un asesinato. El oro forma parte sustancial de su ciclo vital, como los medios de subsistencia de los buenos salvajes. Al nunca consumir, Mc Pato vive del oro como del aire. Es el único ser apasionado de este mundo, porque está defendiendo su vida. El lector está con él. Los demás quieren el dinero para gastarlo, para propósitos bastardos. Al amar el dinero, se sentimentaliza el proceso. Los ladrones quieren triturar la familia patética de Tío Rico: quieren separarlo de lo único que le queda en su soledad y vejez. Es un ser desvalido, que exige la atención caritativa del lector, como un enfermo o un animalito herido.

Además, Mc Pato *es un pobre*. Para todos los efectos reales, no tiene dinero, no tiene objetos ni medios, no quiere gastar; sólo cuenta con la estructura familiar para protegerlo y seguir amasando. La fortuna no lo ha cambiado, y en cada aventura él indica hacia atrás cómo ganó ese dinero en el pasado: tal como lo está haciendo en el presente. Es un cuento de nunca acabar. La avaricia sirve para nivelarlo con el resto del mundo. El parte en esa carrera sin la facultad de usar la riqueza acumulada. No es invencible, pero gana y en el próximo episodio nada ha cambiado. Debe nuevamente sobrepasarse para conseguir otra acumulación pasiva o para amparar lo conseguido. Si triunfa es porque es mejor que los demás una y otra vez. No hay superioridad basada en el dinero, porque él nunca lo utiliza. El oro, tranquilo, arrinconado, coleccionado, es inofensivo, no sirve para seguir enriqueciéndose. Es como si no existiera. Gana su último centavo como si se tratara del primero, y es el primero. Es el contrario del arribista (Crisanta, en *Amenidades del diario vivir,* de B. Vavanagh y V. Green), que desea el dinero para cambiar de status y de apariencia. Cada aventura de Tío Rico, en cambio, es un resumen de toda su carrera, es idéntica a su evolución general, de la pobreza a la riqueza, de la desvalía al oro, de la

miseria a la bóveda, pasando por el sufrimiento, dependiendo sólo de sus propios medios, es decir, de un ser que en la soledad utiliza astucia, inteligencia, ideas brillantes, y... sus sobrinos.

He aquí el mito básico de la movilidad social en el sistema capitalista. El *self-made-man.* Igualdad de oportunidades, democracia absoluta, cada niño parte de cero y acumula lo que se merece. Donald malogra estas escaleras del éxito a cada rato. Todos nacen con la misma posibilidad de subida vertical, por medio de la competencia y del trabajo (sufrimiento y aventura y la única parte activa, la genialidad). Tío Rico no le lleva ninguna ventaja al lector respecto del dinero, porque ese dinero no sirve y es más bien un impedimento, como un hijo ciego o tullido. Es un incentivo, un fin, una meta; pero nunca, una vez alcanzado, determina la próxima aventura. Por eso no hay historia en estos cuentos, porque el oro amnésico del anterior no sirve para el próximo episodio. Si sirviera, habría un pasado que estaría determinando el presente. El capital y todo el proceso de la acumulación de la plusvalía sucesivas serían la respuesta y la solución al éxito del Tío Rico, y nunca podría el lector identificarse con él. Sólo en la primera historieta podría ocurrir esto. Pero todas son la primera y la última historieta; pueden leerse en cualquier orden (una escrita en 1962 puede publicarse sin molestias en 1971 y una del 68 en 1969).

La avaricia, entonces, que causa tanta risa, no es sino la pantalla para empobrecerlo y devolverlo a su punto de origen, para que así pueda probar y clamar eternamente su *valor.* Además, esta tacañería es el defecto de una cualidad: la famosa cualidad del empresario burgués que Weber y von Martin han estudiado. Signo de su predestinación para el éxito, posibilidad moral para apropiarse sin gastar, y de la inversión en el comercio y la industria olvidándose de la propia persona. Para el burgués, esta *ascesis* era el signo de su predestinación para el éxito, era la posibilidad moral de adueñarse del trabajo ajeno sin gastar, sin macularse. Pero el propósito de eso era la *re-inversión* en el comercio y la industria. Mc Pato tiene esa moral ascética, sin la inversión que la sustenta y el poder que la acompaña. Sigue con nuestras simpatías.

La otra cualidad que asegura su supremacía, es que siempre lleva la iniciativa. Es una máquina de ideas y cada una genera riqueza sin mediadores. Es la culminación de la división entre trabajo intelectual y trabajo manual. Sufre como obrero, y crea como el capitalista. Pero no gasta el dinero como lo hace el obrero (que debería ahorrar para poder salir de su condición dominada) y no invierte como lo hace el capitalista. Trata de conciliar —y no lo consigue— los antagonistas del sistema.

No sólo cada burgués se autopublicita como hombre que nace sin raíces y que sube todos los escalones del éxito social por su propio esfuerzo, sino que la clase burguesa como tal propala el mito de que el capitalismo como sistema, ha sido instalado por un puñado de individuos bajo este mismo padrón. A través de la soledad, patética y sentimental de Mc Pato se acortina la clase a que evidentemente pertenece. Los millonarios hacen dieta hasta reducirse a una yuxtaposición de átomos descastados y de islas que no comparten intereses y que no pueden trabar alianzas, erigiendo como única norma que los rige la ley de la jungla, siempre que ésta garantice la propiedad del otro. La historia de una personalidad estrafalaria sirve para prestigiar al modo en que una clase entera se ha apoderado de todos los sectores de la realidad y al mismo tiempo ocultar el hecho de que se trata justamente de una clase.

El ciclo individual de McPato reproduce en cada acto de su vida el ciclo histórico de una clase.

VI. EL TIEMPO DE LAS ESTATUAS MUERTAS

"¿Historia? No me da ni el destello de una idea".
(Donald en una biblioteca, frente a la estantería de los libros de Historia, *Disneylandia* Nº 455).

"Bueno, esto es democracia. Un millonario y un indigente girando en el mismo círculo".
(Donald a Tío Rico al caer ambos en un remolino de agua, *Tío Rico* Nº 106).

Caminante, no hay camino, se hace camino al andar, escribió Machado. Y Disney, en cambio, canta otros versitos: Caminante, sólo hay caminos, no te eches a andar.

Para el gran hechicero, el mundo es un desierto de caminos ya recorridos, trajinados por robots con apariencia de animales.

¿Pero cómo es esto? ¿Acaso estas historietas no viven afiebradas, en un estado de constante ebullición? ¿Acaso la efervescencia, la chispa de la vida, el movimiento simpático, la nerviosidad eléctrica de las acciones, no constituyen el alma de Disney?

En efecto, el ritmo nunca decae. Viajamos en un caleidoscopio que cambia de cuadro en cuadro. El personaje perpetuamente sin aliento y elevándose y cayéndose y más, está acompañado por los colores: en D. 445, la misma cocina de Donald en cuatro cuadros sucesivos es celeste, verde, amarilla y roja. En D. 185, el dormitorio de los sobrinos está filmado en tecnicolor: primero celeste, después amarillo, y siguen rosado, violeta, rojo y azul. La oficina del jefe de policía (TB. 103) es celeste, verde, amarilla, rosada y roja en rápida sucesión. Donde llega al colmo este recambio de la superficie física de los objetos, es en los gorros de los sobrinos en D. 432. El que salta la verja tiene el gorro azul, cuando cae del otro lado es rojo y finalmente, al ser raptado, se queda con el verde, que se mantiene así durante toda la acción como el elemento patético de su necesidad de ser rescatado, hasta que se reúnen nuevamente los tres sobrinos y se vuelven a intercambiar los colores.

Este cambio de ambiente conservando la sustancialidad y la rigidez de las cosas, la eterna permanencia del mismo gorro que sólo gana o pierde una pintada, es el correlato de la novedad tecnológica. Todo se mueve pero nada cambia.

Estas variaciones sobre el mismo tema se muestran en los viajes de los personajes, dentro o fuera de Patolandía. Con tal de moverse, se suben a cualquier cosa: es tan bueno un patín como un jet, un cohete que va a las estrellas como una bicicleta infernal. Parte de la novedad de este mundo está conseguida por la inalterable renovación de los objetos. Siempre la máquina de las ideas de cada personaje utiliza el adelanto científico extravagante para conseguir sus propósitos. En un mundo donde todos están vestidos como niños, donde la moda es la europea de principios de siglo o de pequeña aldea de la era postfrontera de EE. UU., resalta aún más la búsqueda de objetos diferentes, nuevos, jamás vistos. La facilidad con que éstos surgen y con que desaparecen, producen la estupefacción del lector que repite así su propia experiencia con las revistas disneylandia y toda la cultura masiva. Mañana lo moderno es obsoleto. Los productos de la ciencia, los inventos de Giro Sin Tornillos, el tráfico de genialidades, son objetos de consumo inmediato, perecibles, fugaces, reemplazables.

Se aprovecha de la ciencia su capacidad sensacionalista, su chismografía tecnológica. *Es la sucursal que abrió el ministerio de registro de patentes en el manicomio.* Cambia brillantemente la piel del mundo sin tocar el cuerpo. Es tanto un vehículo para el personaje que quiere cruzar continentes, como para el dibujante que quiere cruzar novedosamente por la historieta. Ni siquiera hay progreso: no se utilizan esos objetos sino como medios de transporte o de variabilidad externa, y en el próximo episodio ya están olvidados. Para que haya progreso, tiene que haber memoria, una cadena de conocimientos heredados y modificándose. Cada objeto sirve sólo para esa contingencia y ninguna otra: es todo el poder de control de la naturaleza para fines meramente artesanales y en último término, estériles. Esto llega a su culminación en "la máquina inútil", que se produce masivamente porque no sirve para nada, sólo como entretención, parodiando la misma revista disneylandia (TR. 109): "¿Quién se resiste ante

una cosa inútil, costosa y ruidosa? Bastaba con reflexionar sobre el éxito de las radios a transistores, las motonetas y los televisores". Se incita al consumo de la artificialidad abundante, que a su vez induce a la venta de otros productos: "Con la bencina super que consumen las máquinas inútiles gastan más que aviones a propulsión", informa la secretaria a Mc Pato. "Las hacen funcionar todo el día y hay colas en cada distribuidor de gasolina". Alegría del millonario desclasado: "Que son todos míos". Así, los objetos que aparecen para ser borrados de inmediato y restituidos, están siempre en el campo de la comunicación, sea física-turística (aviones, submarinos, barcos, lanchas, y toda la jauría de estupideces maravillosas que produce Giro), o cultural (televisores, radios, discos). La doble táctica de la industria-Disney, se refuerza mediante la autopublicidad del consumo interno, dentro de la revista, de la comunicación masiva y la comunicación turística. Vea el Show de Disneylandia en el canal 13, Visite Disneylandia, capital del mundo infantil en EE. UU.

La tecnología, nuevamente aislada del proceso productivo, de la cabeza del inventor a su corporización prescindiendo del trabajo manual, es la primera coartada para que no se descubra la ausencia del cambio: concebida como *moda,* sirve para dar una falsa impresión de mutabilidad. El primer cerco-círculo se cierra.

Tal como los colores se pasean encima de los objetos sin cambiar su contenido, de la misma manera la tecnología renueva esos objetos sin modificar el contenido de la actividad y productos de los héroes. Es un ingrediente meramente pasivo, que decora la acción: como un bolsillo sin fondo, una bolsa sorpresa, todas con otra cinta. La tecnología es una empleada doméstica disfrazada con la barnizada brillantez del magazine femenino de modas.

El destino del actor-tecnológico no difiere del destino del actor-animal: por muchas burbujas que haya en el mundo de fantasía de Bilz y Pap, el gusto es siempre el mismo, inigualable. La ciencia saca su cabeza del ropero, se gasta en sus productos, y la devuelven al mismo rincón. El protagonista de la historieta sale de su rutina, se revuelve en la aventura o en la absurdización de su vida cotidiana, chisporrotea como fuegos artificiales,

y retorna a la placidez de su reposo recompensado. Así, el momento inicial y el momento final son el mismo, y el movimiento es evidentemente circular. Desde el reposo alcanzado se pasa a la próxima revista, donde convertido en el descanso habitual del héroe abastece otra aventura más. Para colmo, la trayectoria de la aventura *misma* es la reiteración exagerada de las mismas características y cantinelas.

Cada acción separada dentro de una aventura es esencialmente idéntica a la que le precede, a la que la antecede, y a la que tra-la-la-la-tra, es el estribillo o la ritornella. Cada acontecimiento mínimo imita así la circunferencia mayor del epicentro-*episodio mismo. Son redondelas concéntricas en el juego del arco* y la flecha: de idénticas formas y diferentes colores. El protagonista gira en la aventura, la aventura gira entre el inicio y el desenlace idénticos del episodio, el episodio gira dentro del baile simiesco de todas las historietas, y las revistas mismas giran también en la órbita del aburrimiento, lectura y nuevo aburrimiento para comprar otra revista que tra-la-la-la-tra. Y todo el movimiento que parece excéntrico, devastando rigideces y estructuras, la fantasía que se extralimita, todo no es sino una serpiente que se muerde la cola, el Pato Donald que avanza siempre en el marco cerrado del mismo *Orden.* La división del mundo formal de Disney en fragmentos, en historietas "diferentes", sirve para engañar al lector, que es otra ruedecilla más en el engranaje repetitivo del consumo.

El enclaustramiento de este mundo está disfrazado por la movilidad física de los personajes, no sólo en el sentido de su epiléptica actividad diaria, o de su perpetua migración geográfica, sino en el constante desarraigo de su lugar habitual de residencia en la revista. Se entrecruzan de un sector asignado de la realidad a otro (como los monos disfrazados en Disneylandia, California, deambulan libres en las calles sirviendo de cohesionador del todo disperso), Madame Mim y Tribilín visitan a Mc Pato. El Lobo Feroz conversa con los cortapalos, Mickey ayuda a la Abuela Pata. En esta falsa torre de Babel donde todos hablan el mismo lenguaje del orden represivo establecido, se mezclan prototipos para que siempre salga la misma poción espiritual: la curiosidad. ¿Cómo reaccionará Blanca Nieves ante el Ratón

Mickey? En este caso la cotidianidad está dada por los rasgos típicos que el lector tiene como experiencia habitual de los héroes y la aventura sólo gratifica al lector, escondiendo debajo de la novedad del encuentro que los personajes siguen repitiendo las mismas excentricidades.

El personaje se agita mucho y parece flexible; es una varilla de hada que echa muchos destellos, pero que entre tantas chispas puede observarse rígida y disciplinada. El terror del personaje a cambiar se manifiesta incansablemente: atrapados en su propia personalidad, un catálogo surtido de escasos rubros, cada vez que se intenta articularlos de una manera distinta, el fracaso es estruendoso. Todos atacan a Donald por olvidadizo, pero cuando Giro le trasplanta la memoria de un elefante, rápidamente se descompagina el mundo y todos exigen —y Donald el primero— que se lo devuelva a su estado primitivo, al viejo Donald que todos amamos. Lo mismo cuando Tío Rico quiere forzar a su sobrino a sentir vergüenza por una deuda, utilizando una tinta mágica: si bien Donald paga, la misma tinta hace que Mc Pato sienta vergüenza a su vez y lo colme de regalos carísimos. Mejor no cambiar los mecanismos psicológicos habituales del otro, sino conformarse con lo que le tocó a cada uno. Las innovaciones muy repentinas —siempre provocadas por intromisiones de microbios y mágicos—, las revoluciones que demonizan externamente la personalidad básica, los trastornos de la individualidad que busca salir de su pasado y del "ser" que le han impuesto fatalmente, son muy peligrosas. Ellos viven una eterna cura de adelgazamiento: las bicicletas estáticas, clavadas al suelo, unos kilos de más, unos kilos de menos, siempre el mismo esqueleto y un nuevo semblante. (Y si esto es una sugerencia para los dominantes que pueden permitirse este tipo de deporte, resulta un mandato impenetrable para los buenos y malos salvajes).

Desde su óptica personal, cada protagonista justifica este hervidero formal, y lo motiva, desde el reino tentacular de la competencia. En el 90% de las historietas leídas, el tema explícito es una carrera por llegar a algún lugar u objeto en el tiempo más corto (y por tanto más afiebrado) posible. En este concurso (siempre público), carrera de obstáculos, prueba de destreza deportiva, generalmente se lucha por el dinero ("El tiempo es oro",

según titula una historieta). Pero no siempre: también el prestigio se busca afanosamente, destacarse como algo especial del resto del rebaño. No sólo porque eso significa automáticamente dólares, y por lo tanto la mujer que sirve al vencedor admirativamente, sino que es el fin del camino del sufrimiento, el término del trabajo que desemboca en el seguro puerto de la fama.

La fama es obtener todos los beneficios del trabajo productivo en el reposo. La imagen que el famoso irradia le asegura su sustento; se vende a sí mismo para siempre. Es como haber arribado al oro de la personalidad, convirtiendo la hazaña misma en medio de subsistencia, venta del propio ser superado.

Pero para que esto ocurra es imprescindible constituirse en noticia, ser propalado por los medios masivos de comunicación, y reconocido por la "opinión pública". Al personaje no puede bastarle la aventura misma como recompensa: si es solitaria no tiene sentido, porque él actúa para la galería, y su acción tiene significado en cuanto los demás sepan que él los ha superado y que los domina desde la televisión, la radio, el periódico. Además, así un poderoso puede ayudarlo a subir. En D. 443, Donald preocupado porque "hay quienes nacen para ser unos 'nadies' ", trata de averiguar cómo salir de su anonimato. Pregunta a un actor: "¿Cómo dio usted su primer paso por el camino de la fama?". Respuesta: "Estaba jugando golf cuando hice un hoyo en un solo golpe... Impresioné a un rico productor que estaba presente y él me condujo al estrellato". Donald hace lo mismo, pero fracasa, porque la televisión enfoca a otra persona ("¡Tenía que hacerlo en el instante en que todas las miradas estaban puestas en Brigitte Baldosa!"). Otro actor impresionó a "un rico productor" subiéndose a un camello. Otro camello desbocado conduce a Donald al desierto. Un político responde: "Descubrí la manera de obligar a la gente a mirarme". Donald se sube a un palo de la bandera, pero cae dos veces sin que los fotógrafos logren captar su imagen. Finalmente, se le saca una foto. "El éxito no fue fácil, pero llegó", dicen los chicos. "Después de esto, podrás llegar a ser actor de cine y hasta senador... ¡O presidente!". Pero el periódico, al publicar la foto, se equivoca de nombre: Tato Ronald. Ultimo y definitivo fracaso.

Por eso no importa la verdad, sino la apariencia. El buen nombre del protagonista depende exclusivamente de la historia como chisme. Al fracasar una fiesta, en otra historieta del mismo D. 443, dice Donald: "Mi única esperanza es que ningún reportero se entere de esto. Una crónica sobre mi fiesta me hundiría para siempre". Claro que ahí está: "El dueño, editor y reportero social del 'Chisme Vespertino'".

Con esta obsesión por llegar favorablemente a difundir la propia imagen, no es extraño que uno de los modos más habituales de iniciar un episodio, sea por medio de un álbum fotográfico. Si no hay evidencia, no existió el fenómeno. Cada aventura está vista por su protagonista como encuadrado ya en el álbum, como turismo de sí mismo. La cámara es la manera de enlatar el tiempo pasado. Cuando la foto falla (D. 440 y Bosque Sombrío), es un desastre, se ha perdido el puente de la memoria, se ha perdido la inmortalidad, se ha perdido la garantía de reproducción de sí mismo (en los medios de comunicación), y por ende, se ha traspapelado la historia: el dibujo es el habla del personaje, es su existencia más allá de sí mismo.

Pero hay algo mejor que la foto: la estatua. Si el personaje puede conseguir encarnarse en un monumento público, habrá alcanzado la perduración. Estatua, Estatuto, Status, Estático. Son innumerables las veces en que se premia alguien con su efigie en las plazas públicas o en los museos. "La secreta ambición de Donald: ser un héroe de la localidad, con derecho a estatua en el parque" (D. 441). Consigue esto derrotando a los marcianos (sic): "Pensamos contratar un escultor para que su imagen pueda elevarse entre las de los otros 'grandes' en el parque". En cada esquina habrá un recuerdo del momento culminante de la historia personal pasada, porque el tiempo, al detenerse y congelarse en piedra, lejos de ser una maldición, como en la Biblia, es la inmortalidad sin la muerte. Por eso, no sólo la foto familiar es un "souvenir" que se trajo de vuelta del "tour" del pasado, sino que los antecesores también se hicieron retratar y siguen perdurando. El Rey Miguel I, "a excepción del mostacho" (D. 433), es igual a Mickey. La fama de las multitudes de tíos-patos sólo puede ser comprobada por la imagen que se conserva. La competencia y el temor del tiempo se terminan cuando todos con-

curren en la fama del individuo: "Me voy antes de que tengan que cambiar la opinión que ahora tienen sobre mí", explica Tribilín (TB. 99).

El desenlace de la competencia hace del individuo un *producto*, en el sentido etimológico de la palabra, es decir, una cosa terminada, conclusa, cerrada, sin posibilidad de otro proceso de producción. Listo para consumir o consumarse.

Nuevamente el cambio conduce a la inmovilidad.

Ya vimos en el primer capítulo que lo mismo ocurría en el supuesto conflicto de los personajes grandes y chicos. Ahí se oponían polos en apariencia divididos y móviles, pero en realidad, negativa o positivamente, giraban en torno a la misma norma, sustituyéndose incansablemente, dos máscaras de un mismo rostro. La fusión del hijo y el padre en torno a los mismos ideales, al proyectarse el adulto en su prole, para que ésta lo perpetuara en nombre de sus mismos valores, para que el padre fuera relevado por sí mismo. El movimiento que florecía a raíz del enfrentamiento de dos personas o de dos estratos era engañoso: el antagonismo desaparecía apenas los dos se ponían de acuerdo acerca de la regla en torno a la dominación de uno sobre otro. Cada uno era él y su doble (tautología).

Este falso diálogo, que es el monólogo de la clase dominante y su eco en la grabadora, se repite a todos los niveles del elenco socialmente estratificado de los personajes. Aquí aparece el tema tan socorrido de la literatura popular, los mellizos, y que fue utilizado en toda la literatura de la élite para significar la contradicción de un hombre con su propia personalidad (Poe, Dostoievski, Cortázar), es decir, con el estrato rebelde y demoníaco de su ser (el centro ambiguo salvador-destructor que atentaba en contra del orden establecido). La clase que tenía el monopolio de las normas de gestación de esta cultura, en que se conocía agradable y desagradablemente a sí misma, en que se alababa y se repudiaba, aprovechó esta duplicidad para dársela simplificadamente como alimento de representación colectiva al pueblo.

Hay dos estratos en Disney: el dominante, que incluye básicamente a los habitantes pequeños de Patolandia, y el dominado, donde están los buenos salvajes y los delincuentes. La estructura

de los gemelos existe en ambos, pero de una manera muy sintomática. Como se sabe, en el folklore uno de los mellizos es el bueno y el otro es el malo. Esto se repite entre los dominados: están los que aceptan felices su dominación en la inocencia (buenos) y los que atacan la propiedad de sus amos (malos). Notemos entonces que la división es *tajante:* cada cual está inmovilizado en su esfera. Los chicos malos corren enloquecidamente dentro de la cárcel de su definición sin poder salir nunca, ni elegir ser "buenos salvajes". Tal es así, que cuando se disfrazan de nativos, son castigados teniendo que recoger las monedas de Tío Rico. En cambio, los naturalizados deben mantenerse quietos, a riesgo de ser engañados en la urbe (viejo motivo del campesino bobo y balurdo que llega a la ciudad, del rústico). Cada estrato dominado, por lo tanto está calcinado en su bondad o su maldad. En la planicie del pueblo, no hay vasos comunicantes. No se puede ser bueno y atentar contra la propiedad. Es imposible la maldad si te conformas. "Conviértete en lo que eres", dice el viejo aforismo popular (acuñado por la burguesía). Estos sectores están encerrados en la prohibición de participar en los cambios. Salir del mundo salvaje es caer en la criminalidad. Es evidente, por tanto, que la historia sucede al margen de estos seres, sean activamente malignos o pasivamente bondadosos.

Contrasta esto con la dinamicidad del universo dominante. En la misma familia, hay ricos y pobres. Entre dos amigos, hay uno afortunado y otro desafortunado. Entre los ricos, hay buenos y malos. Tontos e inteligentes. El terreno escarpado e interesante de la clase dominante puede sobrevivir disyuntivas y dilemas. No hay un personaje 100% en este mundo, es decir, polarizado. Donald tiende a perder. Pero gana el 20% de las veces. Tío Rico es a menudo burlado. Hasta Mickey puede mostrarse de vez en cuando cobarde. (En D. 401, los niños lo asustan y lo sustituyen. Minnie: "La verdad es que a veces eres peor que los niños. No sé qué hacer contigo . . . Los niños tienen razón". Y el ratón responde: "Esos malditos chicos salen siempre con la suya"). Glad Consuerte no es siempre el vencedor, y los cortapalos se resbalan de vez en cuando. (Debemos reconocer que el desnaturalizado Lobito Feroz escapa a esto: pero ¿quién lo

culpa, con un padre tan majadera y vanamente feroz?). Es el reino del matiz, del refinamiento y de la posibilidad de tenues contradicciones. Frente a la masa que obedece el determinismo colectivo (ahí estás y te jodiste, para bien o para mal), se yergue el derecho que tiene la personalidad dominante para elegir y determinar "libremente" el cauce de su propia vida.

Es la libertad de tener una personalidad, de fructificar en estatuas, de tener el monopolio de la voz en la historia.

Al descalificar de antemano al adversario y legalizar esta desclasificación ganándole después una carrera que él no corre, la historia se convierte en la imagen que la propia clase dominante se quiere dar.

¿Necesitamos agregar una vez más, que éste es un mundo cerrado, por no decir asfixiante?

Tal como no se concibe que los sometidos tengan habla o rostro, o que puedan abrir la puerta de su penitenciaría (qué fácil es eliminarlos cuando se produce mágicamente, cuando no se les necesita), así tampoco puede imaginarse la época pasada como diferente de la presente. Toda la historia pretérita está colonizada por las preocupaciones y los valores del momento actual. La experiencia histórica es una inmensa caja de moralejas, de recetas, de tesoros éticos, que siempre repiten las mismas normas y adiestramientos, que siempre prueban la misma tesis de dominio. Donald duda de las preocupaciones de Tío Rico, pero éste le demuestra que su fortuna es justa, porque puede desaparecer súbitamente, está sujeta a catástrofes potenciales. Y utiliza el ejemplo de Grecia Antigua: el Rey Dionisio le señala lo mismo a su servidor Damocles (F. 174).

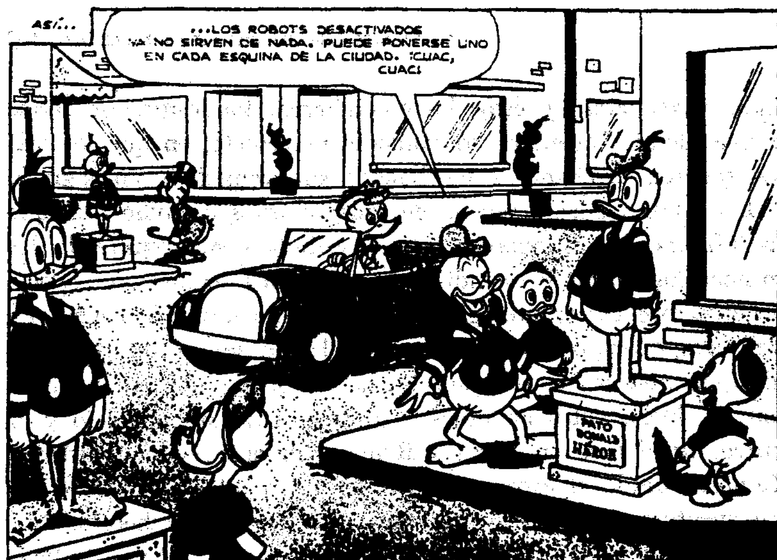
Este paralelismo acentúa la repetición de la historia. Cualquiera época primera es la pionera del moralismo actual: se puede volver eternamente hacia atrás y el mundo ha sido una pre-inversión incesante de Disneylandia. Pero, por lo menos, la cronología se resguarda.

Sin embargo, en realidad, el pasado no vino antes, sino después. No sólo afianza las ideas vigentes, sino que únicamente existe en virtud del presente. En Aztecland, la historia se esquematiza y se moraliza. Hace muchos años los conquistadores (semejantes a chicos malos) quisieron quitarles sus bienes a los

indígenas (patos) y éstos los escondieron. La historia se retrae a una idéntica aventura eternamente renaciente, en que los malos quieren arrebatar a los buenos su propiedad, sin lograrlo (D. 432). Lo mismo sucede en muchos otros episodios, en que la infancia de los pueblos está concebida como repitiendo las mismas luchas de Patolandia contemporánea. Asimismo, de vez en cuando caen los protagonistas, por sueño hipnosis o máquina del tiempo, en otra época. Así, en la Antigua California (D. 357), se reitera reposo paradisíaco, búsqueda del oro y sufrimiento, lucha entre bandidos y justicieros, retorno al ocio y al orden. Igual cosa en viajes a Roma, Babilonia y la prehistoria. También desde el espacio vienen los micropatos (TR. 96), cuyas aventuras traumáticas reproducen las de nuestros héroes. Está garantizado que el futuro y el espacio infinito serán patentizados por Disney.

Al invadir todo el pasado (y el porvenir) con la misma estructura del presente, Disney toma posesión, en nombre de su clase social, de toda la historia humana. En Egipto hay una esfinge con la cara de Tío Rico (D. 422): "Cuando descubrió esta esfinge, hace algunos años, no tenía rostro, y él le puso el suyo". Y es significativo que el rostro de Mc Pato pueda trasladarse ubicuamente y resumir, como remache, la historia de EE. UU. Cabe en todas partes. Al final de la historieta, agrega su efigie a la de Washington, Lincoln y otros, en Mount Rushmore, donde están esculpidas las cabezas gigantescas de los próceres norteamericanos: "Entre las figuras esculpidas de los padres de la patria ¿quién podrá sospechar del monte Mc Pato?". En el espacio exterior, está también su estatua (TR. 48).

Como la burguesía concibe su período como el fin y la perfección de la humanidad, como la culminación de la cultura y la civilización, se siente con perfecto derecho a reinterpretar la historia y su propia llegada al poder desde su particular punto de vista. Todo lo que niegue esta universalidad y eternidad de la burguesía, es considerado un desvío excéntrico, que no tiene por qué ser considerado. (Toda contradicción es fruto de un conflicto subjetivo y secundario entre personalidades). Al convertir la historia en la lisonjera oficial de Disney, en el espejo adulador, la clase dominante ve todo su ascenso como un fenó-


ASÍ...
...LOS ROBOTS DESACTIVADOS YA NO SIRVEN DE NADA. PUEDE PONERSE UNO EN CADA ESQUINA DE LA CIUDAD. ¡CUAC, CUAC!
PATO DONALD HÉROE


LUEGO...
ENTRE LAS FIGURAS ESCULPIDAS DE LOS PADRES DE LA PATRIA ¿QUIÉN PODRÁ SOSPECHAR DEL MONTE McPATO?


"PERO ESOS MALVADOS CONQUISTADORES FUERON BURLADOS. LOS AZTECAS HABÍAN OCULTADO LA MAYOR PARTE DE SU TESORO EN ALGÚN LUGAR SECRETO DE LA SELVA..."

meno natural y nunca social. La burguesía ha venido a posesionarse de un departamento que adquirió ya desde la aparición del hombre sobre la tierra.

Esta repetición de la historieta-historia, convierte al hombre imprevisible en un ser siempre previsible. Traduce el doloroso transcurso temporal en vejez eterna y prematura. No se puede buscar en el pasado las causas del presente: Disney se ha encargado de mandar al Pato Donald como embajador a todas partes. Lástima que Sócrates no puede comprar sus revistas. ¡Seguro que no bebe la cicuta!

Sin embargo, la repetición del presente pantanoso y polvoriento en el pasado, por lo menos ensardina la ilusión de la dinámica del tiempo. El ciclo puede anular la diferencia, pero persiste una cierta separación, aunque sea para lloriquear la nostalgia del sensacionalismo perdido.

Pero hay otro modo de reducir el tiempo histórico a un fenómeno u objeto inofensivo, reacio a la alteración. El tiempo se aprehende como un espacio que se puede consumir. La geografía de la antigüedad o la etnografía es la coartada de la historia. Inca-Blinca, Inestablestán, Egipto, Escandinavia de los vikingos, los piratas del Caribe, los indios norteamericanos (el jefe Minimiyo, rey de los búfalos, que cosechó su pre-reserva (D. 446), bajo la varilla del anticuario Disney, se encaminan hacia el supermercado de las estatuas muertas. Hay que consumir el tiempo histórico a precio rebajado. (Naturalmente se pierde la noción de que el tiempo *produce* algo, pueda ser un elemento activo y no mordido por los blancos dientes de *Pepsodent*: perdonen esta majadería de la producción, no es nuestra, Disney se repite, todo se repite, este libro se acaba).

El salvoconducto del pasado para ingresar al futuro a través de la aduana (e Interpol) de Disneylandia es el exotismo y su folklore. La historia se transforma en un estudio de mercado donde las civilizaciones antiguas pasan por el plebiscito de la compra. La única discrepancia entre los pasados históricos y pueblos se resumen en una desigual capacidad de entretención y de causar emociones, a menos que se reduzca a la alfombra incásica con que se limpian los pies admirativamente los burgueses. Daisy: "Hice un negociazo. Compré esta sartén de au-

téntico fierro antiguo por sólo treinta dólares". Donald: "¡Cuac! ¡Pero nuevas cuestan dos!". Daisy: "No entiendes nada. Nueva no tiene valor. Las cosas de fierro antiguo están de gran moda" (F. 178). El tiempo de las estatuas muertas, ese tiempo parado y comprimido, es el del museo masificado y mercantilizado. Es, como Disneylandia, en California, EE. UU., la galería disfrazada de parque de diversiones. En la ganga del día, usted puede comprar su civilización preferida. 'HOY Y CADA MARTES: ARAUCANOS EN SU SALSA'.

Tal como Donald y los demás buscan su fotografía o su estatua para asegurar su supervivencia y recuerdo, las culturas antiguas no pueden sino Disney-utilizar el mismo procedimiento para volver a la vida (?). Hay que enterrarse vivo como único modo de perdurar.

La prueba de que Disney enfoca la vida individual como idéntica a la vida de los pueblos, y que ambas identidades compiten por el éxito y por la propagación de su propia imagen petrificada, está en D. 436. Ahí, Donald cuida las figuras en un museo de cera. Simultáneamente, en la casa del frente hay un baile de disfraces: las mismas figuras, con vestuario, porte, actitud, cara, están en el baile y en el museo. Cae de cajón que Donald se equivoque y empiece a perseguir vivos como si fueran muertos, enlazándolos. El sólo puede entender esa animación de la historia como una *revolución*: "Más cuerda. Necesito más cuerda. ¡Mientras dormía hubo una *revolución*!". La misma concepción rige en Inestablestán cuando los patos metropolitanos anulan la revolución devolviéndole al pueblo el príncipe En Cahn Thador (repetición plástica de la dinastía milenaria) y la estatua del elefante que es el único representante legítimo de la nacionalidad. Donald tampoco puede aceptar el resurgimiento del pasado. "La Reina Isabel, Juana de Arco, Atila, todo el museo entero se está paseando por la acera". En efecto, Donald no tiene la culpa: los disfrazados han utilizado la misma fuente para su modelo que el museo, el pasado hecho oasis turístico. Y recibe su compensación por guardar tan fielmente (es un excelente vigilante de museos, profesión que parece preferir a cualquier otra) los intereses del presente granítico: "Han pasado meses y Tío Donald gana tanto dinero que no necesita trabajar

ya", dicen los niños. "Sí, ya es un personaje famoso... Tan famoso que le pagan por permitir que su figura se exhiba en el museo de cera... ¡Nuestro propio Tío Donald, es el causante del mayor tumulto de toda la historia de Patolandia!".

Donald ha realizado su deseo: un trabajo fácil, bien remunerado y sin exigencias. Cualquier civilización, antigua o moderna, puede seguir sus pasos. Escribir a Producciones Walt Disney.

El Famoso Pato no hizo mérito alguno. La inteligencia puede proporcionar el éxito, y facilitar la publicidad; pero la entrada al invernadero de las estatuas muertas, sólo puede conseguirse mediante un golpe de suerte. El ojo del productor de la filmación decide reconstituir la escena a perpetuidad, o borrarla de un plumazo. Los dueños de la voz masiva aseguran la recta conducta de los habitantes del cementerio: si no se comportan según la regla del catálogo, no se les da asiento en el tío-vivo del proceso histórico, no se les "descubre".

Cada personaje, cada civilización en su soledad, imita y anticipa el vaivén de toda la historia.

Dentro de sí, cada cual tiene todas las leyes que rigen el cambio, porque la historia está pensada como un enorme organismo personal, y por lo tanto las normas psicológicas valen para lo social y para el individuo.

Del mismo modo que el personaje recurre a una ampolleta sin electricidad y sin enchufe para empujarse hacia el descubrimiento de un tesoro material o moral, así el progreso del mundo acude a su propia lumbrera mágica, la *idea* "super-ultra-luminosa" (D. 364). Cada animal tiene su cuota de genialidad, que está depositada en un banco de ideas, y en momentos de apuro se gira a cuenta sin saber de cuántos bonos-ideas se dispone. Pero ¿de dónde surgen estas ideas?: nacen de la nada o de otra idea anterior. Para que la historia-Disney progrese, los seres humanos requieren imprescindiblemente ideas, que no surgen desde su circunstancia concreta, ni de su trabajo, sino que le son dadas inexplicablemente desde arriba. Consume ideas, las paga con el sufrimiento de su cuerpo, pero nunca las produce. El dolor del cuerpo pone lo pasivo, la fantasía del alma pone lo activo. No se pueden invertir las ideas, porque el banco no recibe depósitos

humanos. Sólo se pueden retirar fondos que han sido colocados por un Ser Supremo en la cabeza-balde de cada cual. Los hombres son el combustible de esta máquina de ideas pero no los que mueven las palancas. Cada idea es una semilla muy especial: puede fructificar maravillosamente, pero la fruta no tiene más semillas adentro. Es la fuerza estéril del proceso *idealista*. Al no partir de la materialidad, de la existencia real del individuo, la idea sirve para una ocasión y para ninguna más. Es un callejón sin salida que tiene una sola salida: otro callejón sin salida. Al no poder almacenarse, las palomas del cerebro son algo exótico que se estrujan una vez y van a la basura, para buscar otra idea que le venga a la próxima eventualidad...

El proceso histórico está "ideado" como una yuxtaposición de ideas aisladas, un desfile militar de compartimentos de establo, todos en una misma línea.

Sin paternidad en el esfuerzo del hombre material, es como si todas las cabezas estuvieran cuchicheando en una bolsa para ver si escuchan algún susurro que les caiga desde los labios del dueño de la bolsa. Colocando a este patrón fuera de la órbita de los hombres concretamente situados, como un prestamista bondadoso, se conciben las ideas como productos de una fuerza *natural* que escapa a la voluntad de los pacientes, y que en definitiva es extrínseca a ellos, llevando las causas de su historia fuera del terreno de la historia, que se torna *naturaleza pura*. Esto se llama *inversión*: son los hombres que hacen su historia, de acuerdo a condiciones concretas, y las fuerzas sociales producen ideas, en un juego de reciprocidad. En Disney aparecen las ideas como desprovistas de origen —una especie de manual de cortapalos escrito en el aire y en el cielo— como generando ese proceso de la vida real.

Pero esta naturaleza-computadora, ¿es arbitraria en su distribución de beneficios, como señala la literatura contemporánea europea? ¿O hay una ley que la rige?

La materia gris se distribuye en un mundo previamente estratificado: ya están esperándola los inteligentes y los tontos, los buenos y los malos. La repartición viene a reforzar la condena o salvación de los predestinados y los valores que representan. Además de la división ética, los hombres se diferencian por su ta-

lento; de manera tal que cuando Donald se pone el bonete mágico de Giro ("para mentes deficientes") (TR. 53), se vuelve inmediatamente genial: "Daniel Mc Pato fundó Patolandia en 1862... Boris Waddle descubrió las islas Waddle en 1609... ¡Yipi! ¡Soy un genio en historia!" (Nótese de paso cómo Mc Pato funda hacia atrás, y cómo el descubridor de las islas le pone su propio nombre. Es cierto: has aprendido bien tu lección, Donald). Y quiere utilizar el invento para asegurar su inofensiva dominación: "Hugo, Paco y Luis creen ser tan inteligentes. Les demostraré que su tío lo es más". El bonete se vuela y cae "en ese individuo de aspecto rudo". Este sabe qué hacer con las nuevas ideas: "De pronto sé cómo robarle a Rico Mc Pato". Y Giro se lamenta: "¡Oh no! Mi invento le está ayudando a su mente criminal".

Al ponerse en movimiento la idea, al buscar su feliz realización, interviene otro factor: lo imponderable. No puede bastar el talento, porque entonces el mundo estaría para siempre predeterminado. El azar, la casualidad, la arbitraria intervención de un factor ajeno a la voluntad o al talento, introduce en este mundo la movilidad social, lo que permite que los individuos puedan aspirar a consumir de vez en cuando un pedazo de éxito, pese a su personalidad. Así, Donald, definido como un "quemado" tiene la posibilidad de vencer al inteligentísimo Mc Pato, porque la idea que le tocó es, por esta vez, superior a la de su tío, o simplemente tuvo *suerte*. *Giro Sin Tornillos*, hombre indiscutiblemente genial, igual que Ludwig Von Pato, concentra una mala suerte inverosímil. Los sobrinos combinan por lo general fortuna e inteligencia, pero si el primer factor los lleva a fallar, perderán. ("Burladores Burlados, D. 376: para el día de los inocentes la inocencia natural de Donald vence la inocencia maliciosa de los niños que rompen las leyes).

Sin embargo, esta oscilación entre buena y mala suerte, sólo ocurre en el estrato de los condenados a la dominación, es decir, los "buenos" metropolitanos que tienen la posibilidad de vacilar éticamente entre lo positivo y lo negativo, que tienen asignada la posibilidad de su redención. Para el estrato inferior, criminal, la suerte es siempre pésima y las ideas ni siquiera son efímeras. Son la apariencia de la genialidad que es generalmente la razón

de su fracaso y captura. El pensar los conduce siempre de vuelta a la cárcel. Es la fatalidad.



Sólo la clase que representa el orden puede ser regida por el caos, es decir, por la ley del desorden. Esta anarquía en la acción, permite superar aparentemente el determinismo (siempre que no nos olvidemos de que estamos en un mundo socialmente predeterminado), exige la variabilidad imprevisible y fantástica de cada episodio. Le otorga verosimilitud y suspenso al futuro de cada personaje y se lo acerca al lector que vive una incertidumbre angustiosa cotidiana.

Es lo que diferencia a Disney de aquellos *comics* donde el superhombre vive en un mundo del orden regido por la ley del orden. Como este Tarzán o Batman no pueden desviarse de la norma, son irreductiblemente buenos y concentran además todo el poder divino del orden en su cuerpo y su mente, no tienen conflicto con el mundo ni consigo mismos. Su cruzada de rectificación moral combate contra los ladrones, es una restauración de su mundo armónico, inmaculado. Al expulsar a la maldad, el mundo queda limpiecito, y ellos pueden veranear. La única tensión que puede surgir en este tipo de universo aburrido y repetitivo, es la búsqueda de la debilidad del héroe, su talón de Aquiles. El lector se identifica con este ser debido a que tiene una doble personalidad: lo cotidiano (Clark Kent, don Diego de Rivera), cobarde, timorato, incapaz, y el otro lado, supremo y poderoso (Superman, El Zorro)[14]. El único movimiento es des-

[14] Por otra parte, el mundo marginal está integrado subordinadamente a esta aventura en el papel de ayudante perpetuo: el adolescente Robin y

de lo cotidiano a lo superior y de vuelta, pero nunca dentro del mundo de lo habitual.

Aquí radica la inventiva (producto de su época histórica) de Disney, que rechaza el esquematismo burdo y explícito de los *adventure-strip* que surgen en la misma era. El trasfondo ideológico es sin duda el mismo: pero Disney, al no mostrar la fuerza represiva abiertamente, es mucho más peligroso. La división entre Bruce Wayne y Batman es la proyección de la fantasía fuera del mundo diario para salvarlo. Disney coloniza el mundo diario, al alcance del hombre y sus problemas comunes, con el analgésico de la imaginación infantil.

Por eso, este mundo mágico es la variación dentro de un orden circular represivo, que da la impresión de libertad y de personalidad autónoma al personaje y a sus ideas, que a veces sí, a veces no. Si esta posibilidad se reprodujera al nivel de los estratos inferiores —es decir, desaparición de la predestinación moral— el cerco que separa a dominantes y dominados se derrumba y en esta explosión de estructuras coactivas el desorden desembocaría en la revolución. En vez de tener una falsa dialéctica en un circuito cerrado (esa alteración dentro del mundo fluido de los "buenos", que ya hemos analizado), habría una verdadera dialéctica, en que a los de abajo se les abriría la posibilidad de ser rebeldes y buenos. Por eso, el único derrotero que pueden recorrer los inferiores, al salir de su bondad salvaje, es inevitablemente criminal. La revolución es un falso cambio, un *inestablestán* constante, un crimen, una recriminación. Es mejor hacerse bueno, y si por mala suerte le toca tener poco talento, aguantarse hasta que la rueda arbitraria de la fortuna le coloque a su alcance el prestigio y el dinero, subir, subir, subir.

El azar es así, el mecanismo mediante el cual la ley del universo interviene en sus aspectos autoritarios y caritativos, imponiendo ciertas categorías rígidas de bondad y talento, para después, en función de su propia voluntad inexplicable, repartir beneficios democráticamente sin tomar en cuenta su anterior clasificación. Marx ya despachó al economista-teólogo Malthus: R. I. P.

---

tantos otros efebos; el mudo Bernardo, el indio Toro (= tonto en el original inglés), etc.

Por eso los lectores aman a estos personajes: tienen toda su degradación, su alienación, pero son inocentes, animalitos. No pueden controlar su propia vida, ni siquiera los objetos que los rodean: son perfectamente cerrados en torno al núcleo de su imperfección. Su egoísmo, la defensa de su parcela individual, su enredo con intereses particulares, lo separan de ese poder superior a ellos, y que el lector identifica con su propia superioridad de consumidor de sus vidas, su gratificación divina y lástima ante esos pequeños seres. La forma de la lectura es el fundamento del acto de la dominación. Sólo de vez en cuando, ese personaje logra desatarse de sus hábitos egocéntricos, y se transforma en un ser idéntico a la fuerza supra-histórica que rige ese mundo, se desprende de la carrera por el éxito.



El poder divino, mesiánico, es inalcanzable como hábito por la mayoría de los personajes. Pero tiene su delegado máximo en el Ratón Mickey, que dedica su existencia a la lucha en contra del mal, sin pedir recompensa. Es un profeta sin el poder de la fuerza bruta, sin el *super*, sin los valores aparentes de los agentes políticos y policiales del orden. No abona a su cuenta los intereses ni las ventajas para sí mismo, y su premio, cuando triunfa, es el bien mismo. Por eso Mickey merece y cultiva su buena suerte, usándola para los demás (su prójimo). Hay que ser desinteresado para tener éxito siempre, estar por encima de los hombres y sus pequeñeces para imitar el poder divino. Sien-

do material, niega la materialidad y la concreción del hombre. Tal vez esto explique el éxito de Mickey en EE.UU. y Europa: es el jefe de la tribu, el dominante providencial, que encabeza los desfiles públicos en la ciudad de Disneylandia, EE.UU., y que representa a Disney mismo. En cambio, en América latina el más popular es Donald, que aparece como propagandista de la revista, aunque los programas televisados enviados desde la metrópoli, sea la hora de Mickey y el Club de Mickey. Nosotros tendemos a identificarnos más con el imperfecto Donald, a la merced de las dádivas superiores, del destino como padre, que con Mickey, que es el amo de ese mundo, el espía que Disney nos envía.

Y ahora podemos ver por fin la ausencia de mujer bajo su forma *madre*.

La figura de Mickey disuelve mediante la cotidianidad el poder de la represión: es a la vez ley, garrote, servicio de inteligencia y polla de beneficencia. Su caballerosa generosidad, su limpia simpatía que separa tan tajantemente lo negro de lo blanco, la blancura de su periscopio (con una punta alba en la nariz), trivializa su don de profeta, y avala la bondad y justeza de su aplicación. Nunca malversa el poder. Mickey —límite del código que los demás personajes no pueden traspasar sin sufrir una sustitución o un castigo— promueve así la actitud mesiánica al nivel de hábito rutinario. Lo instituye en el pan cotidiano. Hace de lo insólito, de lo anormal, del voluntarismo representado en el poder que sanciona desde afuera, un fenómeno usual que entra en la naturaleza de las cosas y de los seres. Sus encubiertas fuerzas extraordinarias aparecen ordinarias y por lo tanto permanentes.

En el mundo Disney, Mickey es la primera y última imagen de permanencia, es la ley particularista que invade y recubre todo. En algún sentido, el ratón, por medio de su falsa permanencia, es símbolo de una falsa madre.

La única hembra presente en el abanico Disney es la mujer presa y por ende frívola, y que finalmente selecciona de su llamada "naturaleza femenina" una fracción, la de ser cortejada y adulada. Al quedar comprensada a esta parte fugaz de su ser, la mujer abandona la otra porción de esta "esencia" que la vin-

cula con los elementos de permanencia: el ciclo natural de la maternidad, representado en la tierra, el agua, la primavera, la matriz del universo, desde tiempos inmemoriales. La restitución al mundo de Disney de esta imagen de la madre, le inyectaría un anticuerpo, un detergente, la del retorno a la real cotidianidad. La verdadera madre no permitiría que la falsa madre (Mickey) se adueñara de todo el universo.

Otra vuelta de la tuerca, otro círculo se cierra.

¿Pero acaso no se establece un cortocircuito, una fractura del movimiento centrípeto, cuando Disney critica los males de la sociedad actual? ¿Acaso no estigmatiza la burocracia, no ridiculiza a los turistas norteamericanos (en Inca-Blinca, en el Mato Grosso, por ejemplo), no ataca la contaminación atmosférica y la destrucción de los recursos naturales, no denuncia los estragos del progreso técnico inhumano, y la soledad del hombre en la ciudad moderna, y la codicia desmesurada de los que se aprovechan de la ingenuidad del consumidor para venderle objetos inútiles, y la concentración excesiva de los medios, acaso el personaje de Mc Pato no es una inmensa sátira social del rico, y . . .? ¿No se justificaría este universo de Disney al ser el único modo de enseñarle al niño los males del mundo de hoy y la urgencia de solucionarlos?

Tomemos dos ejemplos de esta crítica, para ver si en efecto rompen la asfixia esponjosa de Disney.











En el bosque (TR. 119), "todos los días son alegres para los cortapalos". Ahí viven en íntima armonía con la naturaleza, e incluso los animales más salvajes, oso y águila, son cariñosos. "Aire puro", "quietud", "salud", "bondad" pronto quedarán amedrentados por el verdadero salvaje, la barbarie tecnológica de Tío Rico: una flota de bull-dozers, camiones, aviones, máquinas monstruosas, avanza sobre el espacio bucólico, "Retírese, está deteniendo el progreso". En vez de árboles se construirá una "ciudad modelo", "la ciudad del mañana": fábrica de neumáticos, estacionamientos, "diez mil casas de ladrillo con chimenea", "dos millones de ciudadanos, con tiendas, fábricas, refinerías..." Frente a la petición de los cortapalos, la respuesta odiosa: los ciervos, osos y pajaritos "no pagan impuestos ni compran refrigeradores". El desarrollo tecnológico está adjudicado como una fuerza maligna natural, que tiene una relación de autoridad con los hombres que la usan. Pero el cuento no puede terminar mal. Las fuerzas naturales reaccionan, primero pasivamente, y después con cierta cauta agresividad, y por último vencen al millonario al demostrar su *utilidad*. El bosque sana sus resfríos, desaparece la neurosis, rejuvenece, olvida sus preocupaciones. El posee

adentro un fondo moral, natural, un niño que no ha olvidado, que le permite regenerarse, rehacer de la noche a la mañana su bondad escondida tras de tanto progreso estéril y urbano. Frente a esa maldición de la vida moderna, sólo cabe la huida, la introversión, la reconciliación de los antagonistas sociales, la regresión a lo natural que redime a la gente que provoca estos desastres. El conquistador queda convencido e integrado al universo natural. Así, la tierra regula la vida social y la rescata, desde dentro de cada hombre y desde el árbol que está afuera. De esta manera, en TR. 110, al querer Mc Pato envasar el aire para venderlo, el viento arruina su negocio descorriendo el *smog*. Se critica para convalidar, para legitimar, para mostrar que es posible el salto mágico hacia otro tipo de ser humano, un ser reconciliado con el paraíso perdido ("¡Pero Tío Rico, el bosque negro es lo último que queda de los grandes bosques de ayer!"). Moraleja: se puede seguir viviendo en la ciudad mientras persista un último refugio en el campo, mientras quede un buen natural, y como el pueblo sumiso lo es por definición, y no va a desaparecer jamás, la humanidad está salvada. La revolución tecnológica necesita alimentarse en el retorno a la tribu, siempre que conserve su hoja de parra o su tapa-rabo: se trata de una regresión cultural. La vieja fuerza natural de la naturaleza vence la falsa fuerza natural de la ciencia.

La crítica está efectuada desde la perspectiva del "buen natural", y —debido a la ingenuidad del niño-salvaje-pueblo, y su desconocimiento de los procesos contemporáneos— no se puede entender como un ataque al sistema mismo, ni revela las causas del desborde tecnológico. La ciencia nuevamente queda aislada como actor de la historia, y tal es así que Giro Sin Tornillos está siempre ridiculizado (menos cuando se aprovecha de que haya un antagonista malo, lo que de inmediato lo convierte en un éxito): "El mundo actual no está preparado para apreciarme. Sin embargo vivo en el mundo y debo tratar de adaptarme". (D. 439). Como no hay fuerzas productivas, el pobre Giro, el "científico loco", tiene que trabajar con métodos artesanales que evidencian su inutilidad. Tampoco la racionalidad de la ciencia puede, dentro de la revista, convertirse en un punto de vista subversivo.



Disney pretende, con la incorporación de estos temas, dar la apariencia de que sus publicaciones son democráticas: recogen las debilidades del sistema, así como sus excelencias. Es la libertad de expresión, la democracia de los temas, la pluralidad de criterios, la falta de coerción sobre periodistas y empleados. Claro que sólo tiene credenciales para circular la impugnación que haya sido aceptada y estereotipada de una cierta manera socialmente reconocida, las convenciones en que todos supuestamente concurren, ricos y pobres, inteligentes y tontos, grandes y chicos, en la conversación de la calle y durante la sobremesa, a esta hora se improvisa; la solidaridad ante las catástrofes nacionales (y se olvidan que los castigados mayoritarios son familias proletarias), las buenas costumbres (impuestas por la burguesía), la contaminación atmosférica (producida por un sistema irracional y sin control de los poderes públicos), las drogas (sin preguntarse las verdaderas razones del fenómeno). Es la fachada de democratismo, que al permitir que aparezcan en sus publicaciones estos problemas que ellos mismos han definido como "sociales" encubren la verdadera censura que efectúan. La que impide que emerjan los elementos susceptibles de desenmascarar las bases de esta falsa libertad de opinión y pensamiento. (Guerra de Vietnam, invasión de Cuba, triunfos en las repúblicas socialistas, protesta ético-sexual hippy, arte contemporáneo).

Pero Disney denuncia los medios masivos de comunicación mismos. Se parte (D. 437) de una crítica a la televisión, de esas que ya se han hecho lugares comunes, estereotipos sociales, y que nadie niega. La televisión es el nuevo jefe de familia y ha destruido la convivencia hogareña, sembrando mentiras y tonterías. "Ese capitán Granvida es un embustero nefasto. Un príncipe del fraude y de la fantasía malsana". Y más tarde: "Es un artista del maquillaje con toneladas de monos de goma y disparates mecánicos". Desde la perspectiva del "buen natural", se rechaza la artificialidad de ese mundo. Donald viajará al Gran Cañón, próximo paradero del Capitán Granvida, debido a su envidia y no por amor a la verdad. Representa un típico padre frente a los *comics*, a Disneylandia misma, frente a la cultura masiva vigente. Como ser racional considera que la televisión le ha sustraído el afecto y el respeto de sus sobrinos. Pero Donald se opone aquí a su propio modo habitual de existir y trabajar: él y sus sobrinos tienen (aquí y en otros episodios) aventuras tan *inverosímiles* como las del capitán. "Vale la pena el viaje si se convencen de que ese capitán mentira les ha lavado el cerebro". Pero ese capitán mentira es Disney, y su próxima aventura televisada va a filmar el castigo de Donald por haberse atrevido a dudar: atrapado por salvajes en el Gran Cañón, el héroe granvida de los medios masivos de comunicación va a salvarlo y reproducir por todos los canales ese rescate.

Así Donald se equivoca por todos lados. Los hombres prehistóricos que el capitán afirma que existen en ese lugar exótico, existen en realidad, tal como en otro episodio aparecerá el abominable hombre de las nieves, que Donald también ataca. Por otra parte, el pato y sus sobrinos son incapaces de hacerles frente, y el capitán tiene que asumir su rol de ídolo televisivo en la vida real del Pato Donald: "Sólo una persona puede salvarnos ahora, Tío Donald. Sólo una persona tiene razones para explorar estas mesetas"... "¡Y ahí viene ya! ¡El Capitán Granvida y su gran expedición!". Pero aún más: la televisión, si bien caricaturizada, tiene un enorme valor educativo. Los hombres de las cavernas "aprenden" muchísimo por medio de ese aparato, que traen consigo umbilicalmente los sobrinos: es el evangelio de la vida contemporánea. Aprenden a "cocinar pato", a hacer "de-

portes", lucha libre y por fin a pilotear un avión. "Vuelan ahora hacia el borde del cañón" (nótese el tono de locutor). "Hacia la civilización . . . como lo deseábamos nosotros". Y: "Lo consiguieron, aterrizaron allá sanos y salvos . . . gracias a nuestro T.V. portátil". Para salir de esta aridez, esa meseta primitiva y retrógrada (y subdesarrollada), para salir de la niñez bárbara, es imprescindible el medio masivo de comunicación. Y para los jóvenes también es un requisito.

Para colmo, los patos tienen que aceptar ser ellos los salvajes, por haberse comportado como tales y negar la civilización moderna.

"Le repito, capitán, que no podemos ser filmados como hombres de las cavernas . . . somos patos civilizados".

"Está bien. Pero si deseas salir de esta meseta, tendrás que aceptar mis condiciones".

"¡Qué ironía! No sólo no podemos acusar al Capitán Granvida de farsante, sino que tuvimos que aceptar nuestro papel como actores de su farsa".

El mundo entero del pato es televisivo, quiéralo él o no, y no puede huir de ese hecho. Habitamos una enorme revista Disneylandia, debemos aceptar con optimismo esta fantasía y no envenenarnos con la retórica de que es urgente volver a la realidad. Mejor aceptar pasivamente el fraude, si uno cree en su fuero interno que de eso se trata, porque esa fantasía trae consigo una dosis considerable de pedagogía, sano esparcimiento y salvación real.

Confórmate con ser un buen espectador; si no, vas a terminar por ser un extra sufriente en el gran elenco de la vida. El crítico se ve ahora desmentido vengativamente: es parte de la pantalla, es parte del *show*. Su rebelión lo condujo a la humillación más terrible, y se hace más ridículo a medida que se desarrolla su propia historia-historieta (se pone más y más "oscuro" en el color de la fantasía). Los medios masivos de comunicación se muestran como mesiánicos, salvadores, imbatibles, irrevocables.

La crítica ha sido incorporada a este universo para darle una falsa perspectiva pluralista y una falsa perspicacia. Las contradicciones del sistema sirven para aparentar un movimiento

que nuevamente no es tal, para sugerir un futuro que nunca llegará.

El último círculo se cierra, incluso ahorcando y tratando de silenciar de antemano este libro y cualquier otro análisis.

Cuando se abre el telón sobre el drama de la historia del mundo Disney, lo único que hay en escena es un muro de contención.

CONCLUSION: ¿EL PATO DONALD AL PODER?

Sobrino: "Estamos salvados, Tío Donald. La cañonera dejó de hacer fuego".
Donald: "Y yo apagué todas las mechas".

(*Disneylandia* Nº 364).

No es una novedad el ataque a Disney. Siempre se lo ha rechazado como propagandista del "american way of life", como un vendedor viajero de la fantasía, como un portavoz de la "irrealidad". Sin embargo, aunque todo esto es cierto, no parece ser esta la catapulta vertebral que inspira la manufactura de sus personajes, el verdadero peligro que representa para países dependientes como el nuestro. La amenaza no es por ser portavoz del american way of life, el modo de vida del norteamericano, sino porque representa el american *dream* of life, el modo en que los EE.UU. se sueña a sí mismo, se redime, el modo en que la metrópoli nos exige que nos representemos nuestra propia realidad, para su propia salvación.

Toda realidad puede entenderse como la incesante interacción dialéctica entre una base material y una superestructura que la representa y la anticipa en la cabeza de los seres humanos. Por ende, los valores, las ideas, las "visiones del mundo", y las actitudes y comportamientos diarios que los acompañan hasta en sus gestos más mínimos, están *articulados* según la forma concreta en que los seres humanos se relacionan socialmente entre sí para poder producir y vencer la naturaleza. Es la necesidad de representar coherente y fluidamente en la cabeza y en las diversas prácticas emocionales y racionales humanas la base material que permite al hombre subsistir y desarrollarse. Desde el momento en que un ser humano se halla inserto en un sistema social determinado —y por lo tanto desde su gestación y nacimiento— es imposible evadir esta necesidad de hacer y ser conciencia desde su materialidad. En toda sociedad, donde una cla-

se social es dueña de los medios de producir la vida, también esa misma clase es la propietaria del modo de producir las ideas, los sentimientos, las intuiciones, en una palabra el sentido del mundo. Para la burguesía, en definitiva, se trata de invertir la relación real entre base y superestructura: las ideas producen la riqueza por medio de la única materia que les queda limpia: la materia gris y la historia pasa a ser la historia de las ideas.

Por lo tanto, para capturar el mensaje central de Disney, es imprescindible preguntarse acerca de estos dos componentes en ese mundo de fantasía, porque de esta manera comprenderemos exactamente cuál es la forma en que se representa la realidad en ese mundo y de qué modo se puede relacionar esa ficción con la concreta existencia de los hombres, es decir, con su condición histórica inmediata. La forma en que Disney va a resolver el problema superestructura-base debe ser comparado con la forma en que se presenta esta relación en el mundo cotidiano de los países dependientes. Las diferencias y semejanzas estructurales nos aportan la clave para enjuiciar críticamente los efectos que ese tipo de publicaciones tiene en una realidad subdesarrollada.

Ya hemos probado hasta la saciedad que el de Disney es un mundo que desearía ser in-material, donde ha desaparecido la producción en todas sus formas (industriales, sexuales, trabajo cotidiano, históricas), y donde el antagonismo nunca es social (competencia entre bien y mal, individualidades más o menos afortunadas, tontos e inteligentes). Por lo tanto, la base material que existe en cada acción en nuestro mundo cotidiano concretamente situado no está presente para los personajes de Disney. Sin embargo no se trata de ángeles insubstanciales volando en alguna séptima estratósfera: hemos visto que es esencial a ellos agitarse en lo cotidiano. En ausencia purgativa del sector secundario (la producción industrial que da origen a la sociedad contemporánea y es la base del poder de la burguesía y del imperialismo), la única infraestructura que le queda a Disney, que le permite encontrar algún tipo de cuerpo para su fantasía, que da forma material a sus ideas, que automáticamente representa la vida económica de sus personajes, es el sector *terciario*, aquel

que surge al *servicio* de la industria y depende en definitiva de ella.

Tal como hemos observado, todas las relaciones en este mundo son de compulsión consumista y todos viven en la compraventa de ideas. La revista misma no escapa de esta situación: Disneylandia mismo nace al servicio de una sociedad que necesita entretenerse, es una industria de entretención, que nutre el ocio con más ocio disfrazado de fantasía. Es la única máquina que queda en el universo, depurada de sus contradicciones industriales y por lo tanto la única forma de salvarse en el futuro que se cierra implacablemente, es un parque de juegos infantiles (y adultos) donde todos pueden llegar pero nadie puede irse.

Por esto no puede haber antagonismo entre superestructura e infraestructura en Disney. La única base material que hay ha sido definida previamente como una superestructura. Los personajes se mueven en el reino del ocio y por lo tanto en un mundo donde los seres humanos han dejado de tener necesidades materiales. Su preocupación primaria y última es amoblar su tiempo libre, es decir, entretenerse. Esta entretención construye un mundo autónomo, y tan rígido y concluso, que todo elemento que pudiera recordar otro tipo de infraestructura, productiva, pre-ocio, una verdadera materialidad, capaz por ende de denunciar con su sola presencia la falsa fusión entre mundo de diversión y mundo "real", entre fantasía y vida, ha sido sustituido. La única forma que toma la materia es ser conciencia, la forma de la historia es ser tiempo libre, la forma del trabajo es la aventura sensacionalista, la forma de la cotidianidad es la novedad informativa.

Las ideas de Disney resultan así PRODUCCIONES bien materiales de una sociedad que ha alcanzado un determinado desarrollo de sus fuerzas productivas. Es una superestructura de valores, ideas y juicios que corresponde a las formas en que una sociedad post-industrial debe representarse su propia existencia para poder consumir inocentemente su traumático tiempo histórico. Es justamente un mundo donde la burguesía industrial puede imponer sus leyes a todas las actitudes y aspiraciones de los demás sectores, internos y externos, utilizando ideológicamente el sector terciario de la actividad económica como utopía, como

proyección sentimental, como único futuro. Esta dominación en un momento histórico concreto, se traduce y se refleja en una dominación similar dentro del universo-Disney, ya sea por medio de la industria de la fantasía misma que vende la revista, ya sea por las relaciones de los imaginarios personajes entre sí.

Tal es así que la única relación que el habitante del centro puede concebir respecto del habitante de la periferia (buen-salvaje, proletario, niño) está dominada por la industria del exotismo. Lo que se extrae ante todo de este sector primario es un objeto de juego, sea el oro, sea el tiempo pintoresco con el cual se rellena el bostezo. La inocencia de este sector marginal es lo que asegura la salvación turística al patolandés, lo que renueva su propia fantástica forma pueril y animal. La infraestructura primitiva que ofrecen estos países (y lo que representan biológica y socialmente) es el vehículo de la nostalgia por aquella infraestructura extraviada, un mundo de pura extracción que se doblega y se hace tarjeta postal ante un mundo de puro servicio. Tal como el personaje huye de la degeneración urbana para divertirse y justificar con su aventura en el paraíso a la riqueza que tiene, así también el lector se evade de sus contradicciones históricas para entretenerse en el Edén de la revista misma, en la inocencia de Donald y sus acompañantes. Este acto de apropiación de lo marginal y su transformación en pureza perdida —tampoco puede entenderse aparte de las condiciones históricas de una sociedad post-industrial—, son también manifestaciones de un sistema económico-cultural. Justamente en el mundo real existen estos grupos, tanto en los países dependientes como en las minorías raciales (eternos bolsones de "naturalidad"), dentro de EE.UU. mismo.

La sociedad post-industrial lleva a cabo el anhelo que la burguesía se ha propuesto desde su origen, y que a lo largo de su desarrollo se ha ido verificando en sus múltiples variaciones históricas sobre el tema de la naturaleza (en la filosofía, literatura, los hábitos). Recién a mediados del siglo XX, a través de los medios masivos de comunicación, puede la clase dominante retornar al cielo originario, a la producción sin pecado original, a la vida tribal ahora planetaria, al ocio sin las contradicciones del trabajo, a la tierra sin la contaminación atmosférica pero con

todo el consumo surgido de la industrialización. Lo imaginario infantil recubre todo el cosmos-Disney con baños de inocencia, permitiendo por medio de la entretención que se desarrolle la utopía política de una clase. Pero, por otra parte, el rincón donde —dentro de este mundo ya purificado— se identifica la inocencia es aquel sector que corresponde en la vida histórica a los pueblos marginales.

Este concepto de entretención, y los contenidos específicos con que se desenvuelven en el mundo de Disney, es el resultado superestructural de las dislocaciones y tensiones de una base histórica post-industrial, que genera automáticamente los mitos funcionales al sistema. Es del todo normal para un lector que vive las contradicciones de su siglo desde el ángulo del centro imperialista, que este sistema de Disney traduce su experiencia cotidiana y su proyecto histórico.

Tal como la burguesía chilena, a través de sus magazines, fotografía los últimos modelos hiper-sofisticados en un medio rústico, ambientando minifaldas, maxis, hot-pants, botas brillantes, en la "naturalidad" de la provincia rural (Colchagua, Chiloé) o —ya el colmo, porque no lo dejan en paz, exterminadores— entre los indios alacalufes, de la misma manera la historieta, nacida en EE.UU., siente la obsesión de volver a un tipo de organización social que ha sido arrasado por la civilización urbana [15]. Disneylandia es el conquistador que se purifica y justifica la reiteración de su conquista pasada y futura.

Pero ¿cómo es posible que esta superestructura, que representa los intereses de la metrópoli y corresponde tan de cerca a las contradicciones del desarrollo de sus fuerzas productivas, pueda influir en los países subdesarrollados, y aún más, pueda ser tan popular? En definitiva, ¿por qué Disney es una amenaza?

Ante todo, este producto de Disneylandia, exigido y posibilitado por un gran avance industrial capitalista, es importado, junto con tantos otros objetos de consumo, al país dependiente, que precisamente se caracteriza por *depender* de estas formas surgidas económica e intelectualmente en otra realidad, la cen-

[15] Sobre el punto véase Michèle Mattelart, "Apuntes sobre lo moderno: una manera de leer el magazine", *Cuadernos de la Realidad Nacional*, Nº 9, septiembre 1971, Santiago.

tral del poder. Nuestros países se caracterizan justamente por ser exportadores de materias primas e importadores de factores superestructurales, por el monocultivo y el plurifacetismo urbano. Mandamos cobre, nos llegan máquinas para sacar cobre, y claro, Coca-Cola. Detrás de la Coca-Cola está toda una estructura de aspiraciones, pautas de comportamiento; por lo tanto de un tipo de sociedad presente y futura, y una interpretación del pretérito. Al importar el producto que se concibe, se envasa, se etiqueta (y cuyos beneficios económicos retornan al tío), afuera se importa también las formas culturales de esta sociedad, pero nunca su contenido, vale decir, los factores que permitieron su crecimiento industrial. Está históricamente comprobado que los países dependientes han sido mantenidos en esta condición por la división internacional del trabajo que los condena a coartar todo desarrollo que pudiera darle independencia económica.

Este desfasaje, entre la base económico-social en que vive cada individuo y el estado de las representaciones colectivas, es precisamente la que asegura la eficacia de Disney y su poder de penetración en la mentalidad comunitaria, en los países dependientes. Esto significa que los intelectuales de nuestros países, desde sus orígenes, se han tenido que valer de estas representaciones foráneas para expresar, deformada y a veces certeramente, la realidad que los rodea, y que corresponde a otro estadio histórico; es la ambigüedad, lo que se ha llamado el barroquismo de la cultura americana, que no tiene otras armas con las cuales descubrir la realidad a medida que la encubre. Pero justamente la gran mayoría de la población debe aceptar pasivamente vivir este desfasaje en su subexistencia cotidiana: es la pobladora incitada a la compra del último modelo del refrigerador o lavomática; es el obrero industrial que vive bombardeado por imágenes de la Fiat 125; es el pequeño propietario agrícola sin tractor pero que cultiva la tierra al lado del aeropuerto; es el sin casa que está encandilado por la posibilidad de conseguir un hueco en los bloques departamentales en que la burguesía lo quiere enjaular; es el subdesarrollo económico y el minúsculo superdesarrollo cerebral.

Disney expulsa el sector secundario de su mundo, de acuerdo con los deseos utópicos de la clase dominante de su país.

Pero al hacerlo, crea un mundo que es una parodia del mundo del subdesarrollo. Sólo hay sector primario y terciario en el universo Disney.

Esto significa, como hemos visto, la división del mundo en espíritu y materia, en ciudad y campo, en metropolitano y buen salvaje, en monopolistas de la fuerza mental y monosufrientes de la fuerza corporal, en moralmente flexibles y moralmente inmóviles, en padre y niño, en autoridad y sumisión, en riqueza merecida y pobreza igualmente merecida. Por lo tanto, estas historietas son recibidas por los pueblos subdesarrollados como una manifestación plagiada del modo en que se les insta a que vivan y el modo en que efectivamente se representan sus relaciones con el polo central. No es extraño esto: Disney expulsa lo productivo y lo histórico de su mundo, tal como el imperialismo ha prohibido lo productivo y lo histórico en el mundo del subdesarrollo. Disney construye su fantasía imitando subconscientemente el modo en que el sistema capitalista mundial construyó la realidad y tal como desea seguir armándola.

Pato Donald al poder es esa promoción del subdesarrollo y de las desgarraduras cotidianas del hombre del Tercer Mundo en objeto de goce permanente en el reino utópico de la libertad burguesa. Es la simulación de la fiesta eterna donde la única entretención-redención es el consumo de los signos aseptizados del marginal: el consumo del desequilibrio mundial equilibrado. La miseria enlatada al vacío que rescata y libera al polo hegemónico que la cultiva y consume, y le es servida al dominado como plato único y perenne. Leer Disneylandia es tragar y digerir su condición de explotado.

"Un hombre no puede volver a ser niño sin ser pueril", escribió Marx al pensar que el estado de inmadurez social donde surgió el arte del pueblo griego, en la infancia histórica de la humanidad, no podía volver a darse. Disney piensa exactamente lo contrario y lo que Marx recuerda con nostalgia, Walt lo instituye como regla necesaria de su mundo de fantasía. No se regocija de la candidez del niño y no se empeña, llegado a un nivel superior, en reproducir la verdad de la naturaleza infantil. Renegando de toda evolución, la inocencia del niño y la vuelta a la infancia histórica que asigna como rey y reino de su crea-

ción, toman la forma de un adulto anciano pueril, que esconde detrás de sí su bolsa de artimañas y picardías para andar a gatas en el paraíso perdido de la pureza.

En este territorio reservado y preservado, coquetos, coquetas y coquetones tratan impotentemente de ocultar los aparatos de la *seducción sexual* revistiendo el uniforme proselitista del ejército de salvación. En aras de la inocencia y de la ingenuidad infantil, estos libidinosos defensores de la niñez claman contra el escándalo, la inmoralidad, la pornografía, el prostíbulo, la indecencia, la incitación a la "sensualidad precoz" cuando otra revista juvenil se atreve a lanzar un póster reproduciendo de espaldas una romántica y etérea pareja desnuda. Escuchemos la prédica de los émulos criollos de Walt:

"Debe reconocerse que se ha llegado en Chile a extremos increíbles en materia de propaganda del erotismo, de perversiones y vicios, así como de sectas que predican la evasión moral del individuo y la ruptura con todas las normas.

"Se suele hablar del hombre nuevo y de la nueva sociedad, pero a menudo esos conceptos van acompañados de actitudes soeces, por la ostentación de la impudicia o por el solazamiento en los extravíos sexuales.

"No es necesario profesar el puritanismo para emitir una enérgica censura contra ese libertinaje moral, pues se sabe que ningún pueblo sano y ninguna obra histórica duradera pueden fundarse en este desquiciamiento que contiene un veneno mortal para nuestra juventud. ¿Qué ideal o qué sacrificio podría pedírsele a jóvenes iniciados en el vicio de la droga y corrompidos por costumbres desviadas o por una sensualidad precoz? Y si la juventud resulta incapaz de aceptar un ideal o un sacrificio, ¿cómo podría esperarse que el país resuelva sus problemas de desarrollo y de liberación, todos los cuales suponen un gran esfuerzo y hasta una dosis de heroísmo?

"Por desgracia, el cultivo de la inmoralidad se realiza en medios de información que pertenecen al Gobierno. Hace pocos días un escandaloso cartel callejero anunciaba la aparición de una revista juvenil que se edita en las prensas oficiales (. . .). Sin juventud de corazón bien puesto no hay propiamente ju-

ventud sino prematura y corrompida madurez. Y sin juventud, no hay futuro en el país". (Editorial de *El Mercurio,* 28-9-71).

Basta de chivas: ¡Avestruces! para permanecer en el mundo animal que carga con la inocencia del hombre. Cultura hipócrita y clase cínica que a diario en sus fábricas y emisiones comercializa y banaliza el sexo y se erige en el censor moralista de una juventud, cuya "crisis contemporánea" produce, consume y reprime para producir, consumir y reprimir más y mejor.

¿Y, por qué, preguntarán algunos de nuestros lectores, nos hemos ensañado tanto en contra de esta senilidad disfrazada que mal que mal ha poblado los primeros años de nuestra infancia, sin distinción de clases, de ideologías y de continentes? Ya lo repetimos a saciedad. Disney-Cosmos no es el refugio en la esfera de la entretención ocasional, es nuestra vida cotidiana de la dominación y del sometimiento social. Poner al Pato en el tapete es cuestionar las diversas formas de cultura autoritaria y paternalista que impregnan las relaciones del hombre burgués consigo mismo, con los otros hombres y con la naturaleza. Es una interrogación sobre el papel del individuo y de su clase en el proceso de desarrollo histórico, sobre el modo de fabricar una cultura de masas a espaldas de las masas. Es también, más íntimamente, una interrogación sobre la relación social que establece el padre con su hijo. Un padre que rechaza ser determinado por su mera condición biológica y enjuicia la solapada manipulación y represión que realiza con su propio reflejo.

Este libro no ha surgido de la cabeza alocada de individuos, sino que converge hacia todo un contexto de lucha para derribar al enemigo de clase en su terreno y en nuestro terreno. Esta crítica, por ende, no puede entenderse como anárquica. No son cañonazos al aire, como quisieran Hugo, Paco y Luis, sino otra forma de golpear, unido a todo el proceso de una potencial revolución chilena que entronca en la necesidad de ahondar más y más el cambio cultural. Es justamente para saber cuánto de Pato Donald queda todavía en todos los estratos de la realidad chilena. Mientras su cara risueña deambule *inocentemente* por las calles de nuestro país, mientras Donald sea poder y representación colectiva, el imperialismo y la burguesía podrán dormir tranquilos. Esta risa fantástica y su eco se esfumarán para dejar

lugar a una mueca, sólo cuando los esquemas de vida cotidiana que nos impone nuestro enemigo dejen de ser el necesario caldo de cultivo cultural en que debemos insertar todas nuestras prácticas.

Así, a la acusación de que este estudio sería meramente destructivo, sin proponer una alternativa que reemplazara al derribado Disney, hay que responder justamente que nadie puede "proponer" desde su voluntad individual una solución a estos problemas, no hay expertos en reformulación de la cultura. Lo que vendrá después de Disney surgirá, o no, desde la práctica social de las masas que buscan su emancipación. Las vanguardias, organizadas en partidos políticos, deberán justamente recoger y facilitar la expresión de toda esta nueva práctica humana.



NOTAS

p.12 *San Bernardo y San Antonio:* respectivamente, un suburbio proletario del gran Santiago y un puerto comercial y pesquero de la zona central.

p.12 *La Segunda:* uno de los tres diarios capitalinos publicados por el *Mercurio S.A. periodística.* Este grupo editorial, formado por tres empresas *(El Mercurio S.A; Editorial Lord Cochrane, Sociedad Chilena de Publicaciones y Comercio S.A.),* esta controlada por el clan Agustin Edwards (en 1969 controlaba más de 60 sociedades anónimas). Este grupo constituye el monopolio de prensa más importante del país: 7 diarios provinciales, 2 revistas fan's magazine, un magazine femenino versión criolla (Paula), una fotonovela Corin Tellado. Además edita para toda America Latina (625 mil ejemplares) el otro magazine femenino, elaborado en Miami, *Vanidades Continental.* Para más detalle consultese a A. Mattelart, "Estructura del poder informativo y dependencia" *en los Medios de Comunicación de Masas, la ideología de la prensa liberal en Chile, Cuadernos del CEREN,* Santiago, Marzo de 1970, Nº 3.

El periodista que escribió el artículo citado en el texto, fue uno de los hombres-nexos del imperialismo en Chile. Estaba encargado de las relaciones públicas de las compañías cupríferas norteamericanas Braden, Kennecott, y en esta función, nucleó el aparato comunicativo nacional, con informativos, programas culturales, auspiciados por estas mismas compañías.

p.25 *Lenguaje mercurial:* lenguaje idiosincrásico del diario *El Mercurio.*

p.67 *Garrotes y Caritas:* Caritas es una organización internacional patrocinada por un sector de la Iglesia Católica europea y norteamericana.

p.115 *Bilz y Pap:* Bebida local como Coca Cola o Pepsi Cola, cuyos lemas publicitarios retoman todos los lemas peregrinos de las bebidas de "fantasia".

p.119 *Crisanta:* en inglés la heroina del *Family Strip, Bringing up Father* (Maggie and Jiggs).

p.125 *Canal 13:* Canal perteneciente a la Universidad Católica de Chile y controlado por la Democracia Cristiana. Tiene la más alta sintonía del país (en julio de 1971, recogia 60 o/o de la audiencia).
El show de Disneylandia de los domingos en la tarde sigue teniendo una audiencia de 87 o/o. (televisores encendidos).

p.155 *Colchaqua, Chiloé:* respectivamente una provincia rural de la zona central y una provincia insular del sur de Chile

ANEXO: NUMEROS DE LAS REVISTAS ANALIZADAS

1) DISNEYLANDIA: 185, 192, 210, 281, 292, 294, 297, 303, 329, 342, 347, 357, 364, 367, 370, 376, 377, 379, 381, 382, 383, 393, 400, 401, 421, 422, 423, 424, 431, 432, 433, 434, 436, 437, 439, 440, 441, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 451, 452, 453, 454, 455, 457.

2) TIO RICO: 40, 48, 53, 57, 61, 96, 99, 106, 108, 109, 110, 111, 113, 115, 116, 117, 119, 120, 128.

3) FANTASIAS: 57, 60, 68, 82, 140, 155, 160, 165, 168, 169, 170, 173, 174, 175, 176, 177, 178.

4) TRIBILIN: 62, 65, 78, 87, 92, 93, 96, 99, 100, 101, 103, 104, 106, 107.